3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

vol.173
2006年02期
定价9.80元



随刊附送
电玩通&电击收藏
生化4 & KOF海报

特别专题
美丽360

真枪实弹！实地检验！XBOX360现场挑战最高级显示设备！新主机各方功能彻底检测！LIVE到底玩花360！



无双特报
最终幻想Ⅻ

专题策划
PS2一亿台的奇迹

超新作彻底公开！
战国无双2
蓝龙/搏击玫瑰XX

超大攻略
星际游侠一期彻底爆机！
龙如 全要素收录！剧情小说始动！

超大特辑
致命诱惑！「死或生」大系透视！

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

掌机迷 POCKET GAMER



超值每一期

精彩进化

史无前例的大统计！珍藏企划！

美国市场评价最高的100款掌机游戏

这里有你很熟悉的名字，也有你不了解的游戏，但是他们都有一个共同的特征，就是感动了整个美国市场！你可以不去玩这些游戏，但你一定要知道，原来，这些游戏在大洋彼岸，是这样的伟大。

国内行货IDS再出新作！

IDS软件「摸摸瓦力欧制造」第一时间中文版彻底测试！

让全世界玩家痴狂的“瓦里奥制造”终于来到国内了！《掌机迷》本期第一时间对这款超大作进行测评！期待中文游戏的你绝对不能错过！

满分攻略一期完结！

「最终幻想4」、「召唤之夜」、「牧场物语DS」、「波斯王子PSP」！！

四大攻略，一期彻底完结！让你通关顺利无阻！掌机迷新一年继续以最好的掌机攻略，最全面的平台选择，感动热爱掌机的你！

2006年第2期

12月30日上市

超值定价 9.80 元





赠品

● 随刊附送《掌机迷》精彩VCD光盘

● 更多精彩礼品，大抽奖，期期都有机会，本期赠送豪华版PSP掌机，NDS掌机，NDS电影卡，及各种SD/CF卡等。机会更多，不要错过！

索尼缔造两朝盛世 家用机一亿神话

PS系主机第二次征服全球电玩市场

索尼在刚进入游戏业时的道路并不平坦，其第一代主机PlayStation却凭借着自身的努力和众多软件商的支持，而最终达成了全球一亿台的销量。应该说，PlayStation2的诞生是在顺境之下，借助前面打下的坚实基础，PlayStation2的道路一直比较顺利，比上一代主机提前将近4年便达成了过亿的销量。现在新一代主机大战已经拉开了帷幕，PlayStation3蓄势待发，很难说这次索尼是否能够续写神话，或者兴盛不过三代的天数依旧要降临在它的身上……

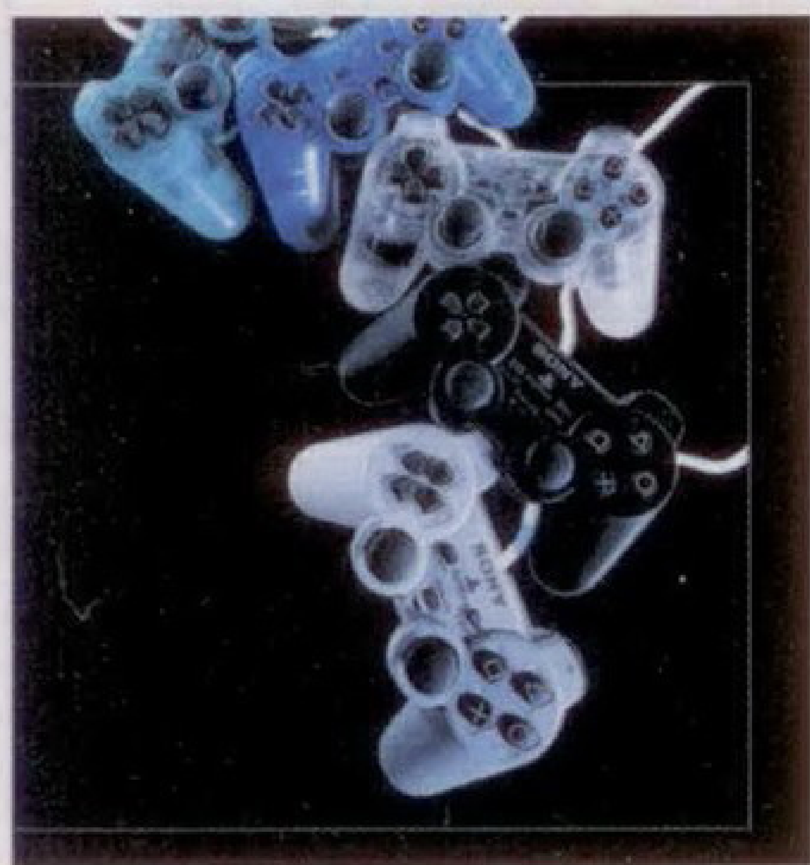
■文责：小沛、雪飞

PS2为谢幕画上完美的句号

2005年11月30日，SCEJ对外界公布了一件可以列入公司销售史册的大事。那就是PlayStation2在全球范围内的出货台数已经突破了1亿台的大关。这意味着全世界平均60个人中就有一个人拥有一台PS2，虽然这只是一个对于主机普及量大的形容，但却足以体现PS2在当今家用游戏主机中的王者地位。

2000年3月4日PS2在日本地区首先推出，至今已历时5年零9个月。其在如此之短的时间内便达成了出货1亿台的骄人成绩，比前代PS主机提早3年零9个月达成了这一目标，这不能不说是一个难以想象的奇迹。因此，PS2虽然只是历史上第二款出货数量超过1亿台的电视游戏主机，但它的光辉已经超越了前者。

统计截至11月29日为止，PS2在全世界的出货台数为1亿零1万台，其中包含2614万台新型PS2。在这项统计数据中，日本与亚洲地区销量为2222万台，北美地区销量为4065万台，在欧洲与澳洲地区是3714万台。在游戏软件方面，数字则更加惊人，目前全球共推出的PS2游戏软件共有6201款，而累计出货套数为9亿900万套。这只是专为PS2推出的软件数量，如果再加上PS2可以兼容的PS软件，则游戏软件的总数将达到14086款，销售量为18亿6900万套。看到以上的天文数字，我们不难想象，为什么索尼社长斯丁格会在前一阵公司裁员的时候，却将游戏事业作为未来的运营重心。面对这样一个前景广阔的市场，谁又会放弃在这方面的积极开拓呢?



明年PS3就要推出了，这次索尼将要面临的挑战将会更加严峻。微软的Xbox360已经提前在今年11月底就抢先推出，而索尼却丝毫不为所动，甘心看着微软在这段时间抢尽了风头。也许索尼并不想让PS2过早退出历史舞台，希望在PS2创造了第二个一亿的神话后将好运也带给下一代主机，这当然是开 玩笑。不过既然前两代主机已经有了优秀的销售成绩，甚至可以说前两代主机已经让玩家们养成了一种消费习惯，拥有了这样优势自然也没必要硬去和微软较劲，而放弃了主机的研发质量。究竟索尼打的什么如意算盘，恐怕要等到明年E3展召开时我们才能知道答案。现在就先让我们一起来回顾一下PS2一路走过的艰辛旅程吧。



PlayStation2销量递增全记录

- 2000年3月4日，索尼在日本发售PlayStation2主机，三天内总计销售了98万台，PS2成为有史以来达成百万销量速度最快的电视游戏主机。
- 2000年5月24日，SCE宣布PS2全球出货量突破200万台。
- 2000年10月26日，PS2在北美正式发售，仅预订量就突破了百万台，而在首发当天PS2即创造了2亿5千万美元的营业额，成为了北美地区年度最畅销的娱乐消费产品。
- 2000年11月24日，PS2登陆欧洲，在英国首发的16.5万台主机当天全部售完，而法国也超过了7万台。
- 2001年3月24日，SCE宣布PS2全球销售量突破千万大关。
- 2001年10月10日，SCE宣布PS2全球销售量突破2000万台。
- 2002年5月5日，SCE宣布PS2全球销售量突破3000万台。
- 2002年9月17日，SCE宣布PS2全球销售量突破4000万台。
- 2003年1月16日，SCE宣布PS2全球销售量突破5000万台。
- 2003年9月9日，SCE宣布PS2的全球出货量达到了6000万台。
- 2004年1月1日，中国大陆行货版PS2在上海和广州发售，由于售价偏高，而且首发的游戏只有《ICO》一款，市场反映相当冷淡，PS2首次折戟沉沙。
- 2004年1月14日，SCE宣布PS2的全球出货量达到7000万台。
- 2004年9月21日，SCE在东京召开的PlayStation Business Briefing 2004未来战略发表会，公布了型号为SCPH-70000的超薄型PS2，新一轮主机销售热潮开始。
- 2004年11月1日，新型PS2在欧美正式上市，PS2在该地区的销量猛增数倍。
- 2004年11月3日，新型PS2在日本本土发售，当周销量超过了15万台。
- 2005年1月10日，SCE宣布PS2的全球出货量截至2004年12月31日已经超过8000万台。
- 2005年6月3日，SCE宣布PS2的全球出货量超过9000万台。
- 2005年11月30日，SCE宣布PS2的全球出货量超过1亿台。

PlayStation2的成功秘诀

2000年3月4日，日本全国迎来了游戏界空前的高潮，这天就是新主机PS2首发的日子。在主机开始发卖的数小时内，索尼准备好的100万台PS2就销售了大半，而在后来大约一周的时间内，这100万台主机竟被抢购一空。当时由于玩家们对PS2这台新主机期待已久，所以能形成一定的热潮也基本在意料当中，不过能得到如此这般的疯狂抢购也确实出乎人们的意料。而今看来，这样的抢购风潮在当时是空前的，而在以后也将很难再有超越。在首发当天PS2便创造了游戏业界的一个奇迹，这不得不说是一个极好的兆头。PS2最初透露是在1999年3月2日索尼在一次发表会上公布的，但当时只是展示了主机的本体，而在1999年9月13日才正式公布了主机的首发日、价格以及首发软件等较为详细的资料。

到2000年3月4日PS2发卖时，前一代的PS已经突破了全世界累计出货量7000万台的大关，取得了世界范围内的成功。PS2作为它的后继机种诞生，肩负着延续成功的重任。索尼当初设计让它和PS间可以实现软件的兼容，在某种意义上说也就是为了确保主机能够成功普及。但是在任天堂、世嘉、微软等竞争对手的虎视眈眈下，它能否保住业界第一的宝座，这就是人们最担心的了。不过在SCE后期公布的各种策略中，PS2成功的关键便开始逐一显现出来了。

其一：硬件不停地进化

PS2从最初发卖的SCPH-10000到2004年11月3日发卖的SCPH-70000型，这一过程中改变了数个型号。从部件的改良到形状的变更完成了各种各样的进化。最初的一次较大进化是2001年4月18日登场的SCPH-30000；到了2004年11月3日更推出了连形状都大为改良的新型超薄PS2。同时随着主机本体的改良，制造的成本下降，价格当然也随之下降，这为PS2的普及做出了巨大的贡献。

其二：DVD普及的巨大贡献

搭载了DVD影像再生机能的PS2为DVD软件的市场也做出了巨大贡献，根据日本影像软件协会的调查，自从PS2发售以后，2000年DVD软件的销售额达到了前年的3倍。由于PS2主机的登场，DVD软件市场也随之扩大，软件的价格随之下降。由于可以用PS2看DVD光盘，这样除了只喜欢游戏的玩家以外，PS2吸引了更多以多媒体娱乐为中心，游戏只是当成辅助功能的人去购买，不用说大家也明白，这样的结果就是PS2的市场也再度扩大。

尽管当时有许多声音以此来抨击PS2的卖点不够明确，“没必要”的影音功能在无形中抢占了原来应该属于游戏软件商的利益，但是时间证明，主机性能的多元化已经成为成功流行的必须。

●**PS2机型变化统计**

变更日期	型号	进化内容
2000年12月8日	SCPH-18000	PS2专用DVD记忆卡和IR线捆绑发售
2001年4月18日	SCPH-30000	可外接硬盘
2003年5月15日	SCPH-50000	追加DVD再生机能
2004年11月3日	SCPH-70000	主机体积降低至以前的四分之一

其三：丰富的配色及限定版

以2001年10月10日全世界累计出货数突破2000万台纪念为契机，PS2开始了以每年发售两款新配色限定版主机的发卖计划。特别是作为2003年春季的限定版，2003年2月20日发卖的“樱花”配色，更是获得了极高人气，发掘了大量女性玩家。而其他颜色也满足了不同玩家对于配色的喜好，甚至有的玩家会专为其中一款的颜色而购买作为收藏。这个更换主机颜色的做法看似是个不怎么起眼的点子，但它的实际作用甚至影响了后来的Xbox、NGC、NDS，乃至于今天的Xbox360。



↑彩色版PS2的推出速度之快，曾经让人给索尼扣上了骗钱的帽子。不过再多的负面评论也无法掩盖索尼在讨好玩家方面的特长。

其四：对应网络的游戏软件

在前几年网络逐渐普及的时候，PS2也没有错过在这一领域的发展，其对应网络的服务从2002年5月16日就开始了。当时发售了史·艾对应网络的超大作《最终幻想11》，可以说索尼用来打开网络市场的敲门砖还是非常有分量的，直至现在，《最终幻想11》依然有着大量的用户。也由此开始，PS2的网络游戏大放异彩，像后来的《信长之野望》等优秀作品层出不穷。



其五：各式外围产品的研发

2003年12月13日，索尼发售了拥有PS2机能且大幅强化多媒体以及网络功能的PSX，玩家在可以享受PS2游戏的同时，更可以将其当成一台先进的家庭多媒体娱乐终端。而在同年5月12日发售的柏青哥机“铁拳”，现在仍然在市场上运营服务。此外，PS2的技术在游戏机以外的领域也被广泛利用。这种广泛接触外围领域的做法无疑为PS2本体的影响力提升了许多。



↑PSX的设计理念就是将所有适合于家庭娱乐的功能都整合到一起。不过这样做最大的问题就是增加了产品的成本。

↓PSX的操作界面和今天的PSP颇为类似，它们都融入了许多游戏之外的娱乐因素，不过有时候过于超前反而收不到预期的效果。





↑PSX的遥控器简直是一个微型键盘，其强大的功能似乎也影响到了盛大的盒子。

站在巨人肩膀上的PS2

99年3月2日，在东京国际广场的舞台上，站着一位面带着孩子一样欢快笑容的男子，那就是当时SCE的副社长久多良木健。这位充满朝气的领导者向业界的同行们高声宣布：“SCE的未来需要一台性能远远凌驾于电脑之上的主机，这就是次世代的PS！”在说完了这番豪言壮语之后，他便骄傲地公布了拥有与超级电脑相同演算能力，搭配最新开发的CPU,并且采用预想的DVD-ROM等等梦幻组合的新一代主机。在记者们忙于报道这些冲击性新闻的时候，久多良木健再次公布了更加震撼的消息：“次世代的PS与现行的PS实现了软件的兼容！”在这一瞬间，一向冷静的媒体记者们仿佛返回了童年，返回了好奇心旺盛的孩提时代。一个接一个地站了起来，向在舞台上的久多良木健报以热烈的掌声。在掌声的包围中，久多良木健那张天真的脸上，一直保持着灿烂的笑容。

从90年代后半期开始，业界可以说是进入了“PS时代”。就像曾经的FC、SFC一样，达到了君临天下的顶点。作为游戏业界的新人，但是拥有感知时代信息的特殊嗅觉,最终坐到了第一的宝座。PS是一款游戏怎么玩也玩不完的杰出主机，在当时所有的主机中出类拔萃，并且拥有大大超越以往的图像处理能力，成为每年都会产生出划时代优秀作品的土壤。

如果将当时的业界比作群雄林立的战国时代，那么PS可以说一个天才。而这个天才有没有继承者呢？新机器的开发是否必要呢？如果说当时的SCE只是躺在成功上面逍遥快活，恐怕也不会有以后的故事了。SCE在登上了业界的第一把交椅后，依然继续准备迎接新的挑战。次世代主机的开发，早在1994年12月PS发卖的时候就已经悄悄开始了。



↑PS的成功几乎是在逆境中逐渐取得的，而且其创造的辉煌更为下一代主机提供了先天的优势。

走在时代最前端的设计理念



主机发卖的瞬间已经成为了遥远的记忆，但是业界的技术却在日新月异地进步着。特别是PS发卖的90年代中期，主机间的战争更是进入白热化，各个厂商为了能从众多的竞争对手中脱颖而出，都在技术的开发上沁注了大量的心血，当时是确定不了哪台主机能获得霸权的混沌时代。其中，以久多良木健为中心的次世代PS开发小组正在悄悄地开展着行动。

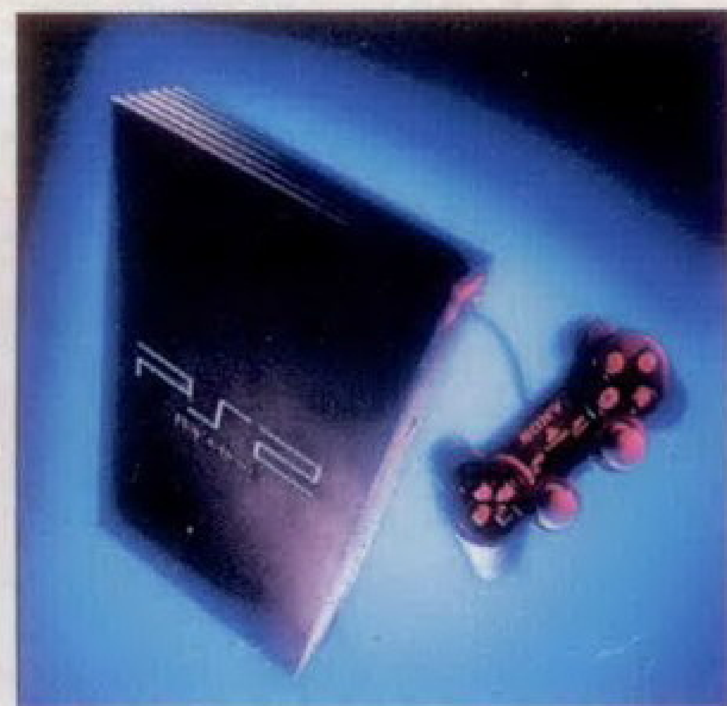
最初的开始是“试验构想”，不过也可以说是“坚持思想”。“按照梦想来制作次世代主机”便是他们的主旨，可为了实现理想，需要什么样的半导体呢？系统等等该怎样做才好？这些问题在以久多良木健为中心的技术开发者中也在进行着激烈的讨论。

既然决定开发次世代PS主机，久多良木健最初想到的就是与PS的互动性。“软件向下兼容必须实现，为此大规模集成电路等基本部件的开发都要对应下位互换。”可是从成本看来，让单纯的系统同时对应两种不同规格的软件的话，还不如直接重新制作系统；为此，索尼从硬件和软件两个方面，不停地展开着激烈的议论和验证。

在开发次世代PS主机的两块大规模集成电路时，久多良木健对开发小组下达的命令只有一个，“要走在时代的前端”。这并不是单指游戏机能，而是要凌驾在全世界半导体业界的顶端。数年以后技术会进步到何种程度，怎样设计才能跟得上时代？研究的目标被提到了新的高度,不但要跟得上半导体的未来,还要在游戏时应用方便。这就是EMOTION引擎和图像开发小组的主题。

不用说大家也知道CPU和图像引擎是主机的心脏部位。如果不完成这部分制作，连制作演示图像都不可能。也就是说在公布了大量演示图像的1999年3月的发表会前，这两大部分的制作已经全部完成。

主程序师田中正善说：“初次完成图像引擎的试作是在1998年夏。如此复杂的集成电路，当然是经过了无数次的反复试验之后，才终于没有任何问题顺利地启动。托设计小组的福，开发才能有如神助地按计划进行。”而在这期间，久多良木健也曾经这样对田中正善说：“集成电路的开发绝对不可以失败。不能因为到了最终阶段就掉以轻心。全部时间都要全神贯注，必须明白我们的目标只有这一个，否则是不会获得最后成功的！”就这样，研发小组终于完成了LSI大规模集成电路的制作。而在图像方面完全压倒了同时期PC用最新集成电路所能达到的效果。对此，田中曾笑着说：“如果不坚持最初的方向，稍有妥协恐怕就会失败。一旦想到这些，到现在还会感到胆寒。”



体积小一点，再小一点

次世代PS主机的机能绝对可以惊倒众人，但是半导体散发的热量也相当高，需要供给的电力也超出了普通游戏机的常规。在试作阶段，谁也不知道半导体能否对应全部游戏的正常运转，因此不得不加入保险部件。但在为主机装上热量对策、电力供给、保险部件等一系列配件后，主机竟成为了一台体型巨大的怪物。镶嵌着半导体等内部零件的基板无论如何也需要两块，这曾经在设计部中引起了很大的争议。担当设计的三浦和夫说：“这个基板必须两枚，其实是很棘手的事。这样的话成本会大幅上升，可是怎么也不能将体积缩小。真的是很头疼。”

尽管如此，设计部还是不断尝试着尽量将机体缩小，最终在1998年完成了试作型机体。可是插入了两块基板的试作型机体比起最终商品化的PS2，各部分的尺寸都要大上20毫米。但在当时，就这样设计已经让开发者们为自己的作品感叹“终于制作得这么小了！”由此可见最初构想的次世代PS是多么巨大。



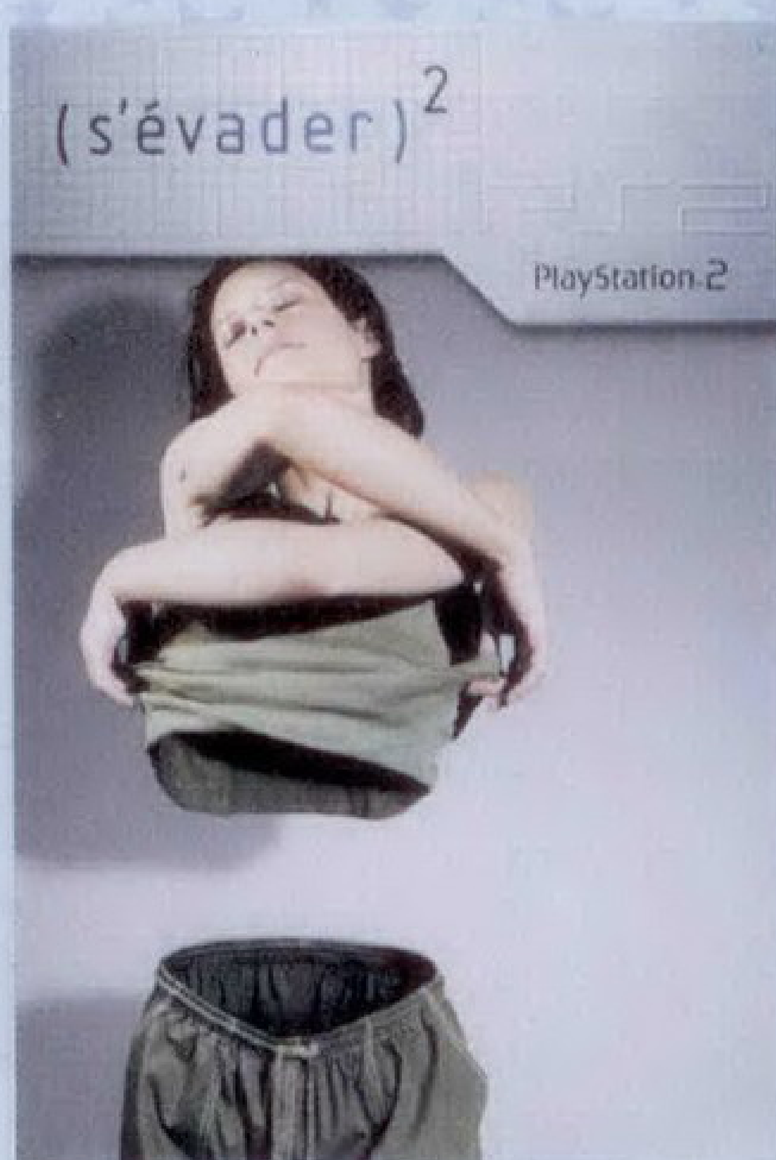
↑现在的薄PS2和试作机比，简直有天壤之别。

可是试作型仅仅是试作型，仅仅是为了完成最终目标而尝试设计的机体，至于细节方面，公司内部也存在很大的分歧。于是在随后的日子里，久多良木、三浦、后藤祯佑等高层之间便开始了激烈的“设计攻防战”。

1993年3月2日，众多新闻媒体都集中到了东京的国际广场。“PS集会1999”就如同标语上写着的一样，真正的PS传

它的名字是“PS2”

1999年7月，从最初发表以来一直没有什么大动作的次世代PS出现了意想不到的援军。对应这台还不知道名称、发售日也未发表的未知主机.光荣公司召开了对应软件《决战》的发表会。在发表会上,光荣公司的高层人士说:“因为次世代PS压倒性的表现能力,可以实现我们20年来描绘的游戏梦想。”对于正在开发中的主机，还没有谁得到过这样的赞扬。



↑索尼善于创新，也善于化腐朽为神奇。

在光荣发表会后大约两个月的同年9月13日，业界的相关者收到了SCE发出的邀请:在日本东京的全日空酒店召开发表会。虽然在邀请函上并没有写明详细内容，但是业界的相关者都深信在这次发表会上将会公布次世代PS的详细内容。后来，这真的成为了事实。

在那次的发表会上,已经成为SCE社长的久多良木健在演讲台上高声宣布:“主机的名字是PS2!”，在会场的媒体记者中响起了长时间的欢呼和雷鸣般的掌声。这时在场媒体记者的欢笑表明了“果然起的是这个名字”，显然他们对自己的猜测表示满意。而掌声却表明了对继续使用PS这一名称的支持。由于“PLAY STATION”中的“ST”与日语中表示抛弃的“**すて**”谐音，SONY的创始者盛田昭夫曾经说:“将不太吉利的**すて**改变一下不好吗?”，而PS却从没有过任何的危机，现在更成为完全独立的名字，是继FC之后游戏机新的代名词，久多良木健自然没道理将它弃之不用。

顺便说一句，在SCE社内的一些高层知道正式的名称和设计仅仅是在发表会前一周。这当然在广告部、宣传部等与外界接触频繁的部门间引起了巨大的骚动。“必须做好发表会上使用的资料,准备好相片，但是机体的设计等不能让任何人知道……。名称也是一样，在发表会前也不能公布，从大众传媒上就要隐藏起来。”完成这样的任务相当辛苦。SCEJ宣传部部长细谷惠在今天谈到当时的情况，依然显得非常紧张。PS系列两代主机公布时相差最悬殊的是什么?其实还是群众的关注度。最初PS登场时，SCE还是初出茅庐的新人,知名度几乎是零。宣传部的成员们转悠在大众传媒和贩卖店间，不断地推销着自己的产品。而PS2却完全不同，根据调查，有九成以上的被调查人群认知PS2，大众传媒更是破例对其投入了极大的关注。由于初代PS的成功，开发部门和宣传部门都很想回报这些迫切期待PS2的玩家。

9月13日发表会结束后，SCE的社员们并没有时间休息。因为4天后就要召开99年秋季东京电玩展。而如此引人注目的主机，确实给东京游戏展运营部门的工作人员增添了很多的工作量。首先，大会组织者严命警卫人员对那些没有出示出展证的“可疑人物”严加注意，于是优秀的警卫人员们在严格的管理下连拍摄照片的人也被制止。不过有一个人并没有被警卫员接近，他就是开心地拍摄了PS2照片的久多良木健。

虽然警戒如此森严，但是99年秋季东京电玩展的展出还是得到了巨大的反响。来到SCE展台的玩家有如潮涌，以致于不得不在广播中大声提醒参观者:“请注意安全，不要站在原地观看!”在场负责指挥的SCE宣传部职员安达公平回想起当时的情形，感受颇深地说:“来参观的人实在是太多了，根本就不能仔细观看，如果站在原地观看实在是很危险，很可能被后面涌过来的人群推倒……在显示屏上演示的影像表现出了主机和软件的强大机能，总之远远超出了当时主机的水平。”


↑PS2的造型已经脱离了前一代的影响，从单纯的游戏机向多媒体家电的转变非常明显。



↑PSX的设计的确是非常超前的，现在看来，微软的360也不过是在按照这个路线发展。

说将从这里开始。这次会上公布的主机简直令人难以置信，可是SCE为了证明他们在演讲台上的PS并非虚构，还特意公开了大量的演示图像。清风拂过湖面，掀起了阵阵波纹；让人几乎可以感到热量的美丽火花，而且这些不仅仅是美丽，全部都可以双向运行，集中而来的媒体记者们全部为之惊讶。只能播放CD的PS现在竟然进化为可以即时演算高品质CG的主机。这一事实立刻在全世界的游戏迷中传开，发表会中这一伟大的瞬间将永远铭记在游戏的历史上。

久多良木健在国际广场上向世界公布次世代主机的同时，主机的研制并没有因此停止。由于已经向世界公布了新主机开发的事实，在开发现场工作的人员感受到了前所未有的压力,三浦说:“这是我人生中最为忙碌的一年。”

被索尼夸耀的超能力工业设计者后藤祯佑，曾经设计了PS及手柄、PSone、PS2，连2004年11月3日公布的新型PS2也是他设计的作品。后藤祯佑在设计PS时，最主张什么呢?在次世代PS发表会上接受采访时他说:“这次的设计还是主张朴素。”

在世界范围内最为赞赏的初代PS的设计，采用长方形简单的外观设计，连小朋友都可以轻易生动地绘画出来。而次世代PS也想实现这一让全世界玩家都能够接受并赞同的目标。这时，后藤祯佑的大脑中浮现出了采用大箱子粘合小箱子的设计方案。

这种大箱子套小箱子的设计，可以使主机的体积更薄，并可以产生看上去便觉得很小的视觉效果。而且大箱子的设计还给人以主机散热性好和高性能的印象。另外由于手柄和记忆卡的插槽同化性，使得主机达到了朴素的效果。说起来很简单，但实际上达到这种效果却消耗了制作人员大量的时间和精力。设计小组经过无数次的重新绘制，才最终得到了眼光挑剔的久多良木健的认可。仅从他们最初开始设计到最后完成这份设计图，耗时长达一年。

100万台的宣言

宣传和营业等对外部门从1999年的9月就开始了繁忙的工作，开发部的工作也渐入佳境，重复着试验、损坏、损坏再试验的每一天。为了接近理想中的形态，在久多良木、后藤、三浦等高层之间展开了以毫米为单位的攻防战。所谓以毫米为单位的攻防战就像文字表示的一样，三个人一边看着图纸一边研究“这个尺寸，希望能再小3毫米。”“这个零件比较碍事。”等等，对PS2几乎狂热的久多良木、站在设计者角度的后藤，而另一设计者角度的三浦也有不能退让的地方，这三人各有他们自己的想法，很难达到共识。三浦是这样形容当时的辛苦工作:“好的商品不仅仅是从外观上让人感到美，而是必须让人感受到它的内在美。就仿佛是绘画一样，无数次地重新配置内部元件……”


↑PSX的定位非常符合现代的潮流、不过在刚刚推出的时候却显得有点超前了、特别是价位让人难以接受。

三浦还说:“从1999年3月到2000年2月，也许是我人生中最为繁忙的时段。99年除夕的钟声是在从公司回家的出租车中听到的。之前还在和久多良木先生商讨，也就是说当时还没能完成最终商品的设计。”在当时的商讨中久多良木健意外地说:“好吧，新年休息!”完全出乎在场成员的意料，甚至惊讶得睁大了双眼。不过随后久多良木健立刻说:“2天后继续进行工作。”也就是说当时时间真是很紧，只能挤出宝贵的2天休息。

令设计担当者更头疼的是，久多良木健在9月公布“2000年3月4日发卖主机100万台。”也就是日本游戏史上的“百万出货宣言”。单纯的生产时间只有1个月，除去周六和周日只有20多天的时间,

而在如此之短的时间内出货100万台主机，不用说SCE，就是索尼也是前所未有的。

迎来新千年的2000年初，SCE在PS2发售前2个半月召开了PS2体验会。这次的体验会获得了巨大的成功，软件厂商也全力合作,在会上同时出展了27款PS2软件。全部的体验展台上都是盛况空前。

在会场上的久多良木健说："距离PS2的发售还有两周，比PS玩家们期待的21世纪还早了一些。今天在场出展的软件对我们来说,仅仅是迈出了一小步。不过我们确信，这些软件必定会走出日本,征服全世界玩家的心！"在此同时，新开辟的PLAY STATION.COM(JAPAN)开始网上预约，而且仅开始1分钟后便收到10万份的预约订单,并导致了系统阻塞。大众媒体的采访量在此刻也非同寻常。

在2000年2月末，以三浦为首的制作人员来到了索尼的木更津工厂，当时的主机出货量几乎达到了100万，看到在这么短的时间就能够有如此高效的主机产量，三浦简直难以用语言来形容当时的激动心情。当记者问道"当时是不是感觉好像是要送自己的孩子去旅行呢？"三浦一言不发，只是非常高兴，眼睛也笑成了一条缝。

世界上最喜欢PS2的人

2000年3月3日，PS2发售前一天,游戏业界笼罩在异常地安静中。到底明天会出现如何的骚动？会有多少人到现场购买？任何一点都会在日本游戏史上留下辉煌的一页。如同节日前的紧张气氛感笼罩着包括玩家在内的全部游戏业界相关者。

2003年3月3日晚上11点，在新宿、涉谷、秋叶原等主要贩卖点前出现了令人难以置信的场景。在各个场所都站有超过2000人的行列，站在第一个人在发卖前两日的3月2日就开始排队了，在游戏史中，几乎没有过这样的例子。

时钟终于敲响，告诉大家3月4日终于到来，节日的盛典就要开始了。空前绝后的大骚乱就要开始了！

更让人吃惊的是，在秋叶原各店前的队伍，都超过了5000人，这并不是秋叶原全体的数目，仅一间店铺前便有如此之多的人等候。在新宿电器街的各店铺前,都有超过2000人的玩家在排队等候。过去的十年当中，无论是主机,还是软件大作，都没有过这样的景象。作为媒体我们也感到惊讶，甚至是怀念当时的盛况，就连SCE社的成员门也仰天欢呼，不过在玩家面前，再欣喜再惊讶也不能表现出来，可他们此刻心中的喜悦已经将前一段时间的忙碌都抛到脑后了。细谷是这样讲述当时的感觉的："虽然一直非常辛苦，但是我已经忘掉了，当时真的是非常高兴。怎么说呢，当时不仅是购买主机的玩家们，连软件厂商们都永远不会忘记那个激动的时刻。"

久多良木健也徘徊在城市中的各个销售点，因为他说自己想记住在销售场的所有玩家。并且在当天接受记者采访时也显得比任何人都兴奋。在谈到他当时的感想时，久多良木健说："现在我还可以想起5年前PS发售时的事情，那时候我也是到处巡视，但现在的情况与那天却是天壤之别。今天终于将受到万众期待的主机送到了大家的手里，更是完成了出货100万台的约定。制作主机的人和软件厂商都倾注了全部的心血。正是有了大家的力量，我们才顺利完成了主机的发售。从PS2构思开始到现在。今天只是PS2五年来中的一天，真正的开始还在后面。"



↑久多良木健是一个脾气倔强的工作狂，倾注了全部心力的PS系主机便是他事业的支柱。

从2000年3月4日开始，PS2开始快速地出击。首次上市的100万台转眼间便被抢购一空，再次出货也出现马上被抢购一空的火爆现象。虽然有意见认为有很多人是为了看DVD而购买，实际上也许有这样的现象。但这并不能说是社会的普遍情况，而是因为PS得到了大家信赖,是全部工作人员为了梦想而全力以赴创造出的产物。

当记者问SCE社员，久多良木社长是什么样的人时，他们的脸上立刻浮现出笑容说："他是世界上最喜欢PS的人！"

●PlayStation2硬件销量统计（单位：万台）

时间　日本	北美	欧州	全世界	
2000年3月6日	72	–	–	72
3月15日	100	–	–	100
3月31日	141	–	–	141
5月24日	200	–	–	200
6月30日	254	–	–	254
8月1日	300	–	–	300
9月30日	352	–	–	352
12月31日	394	146	100	640
2001年3月23日	465	276	263	1004
3月31日	475	301	285	1061
6月30日	594	515	386	1495
9月30日	685	824	448	1957
10月10日	686	855	463	2004
12月31日	830	987	682	2499
2002年1月31日	895	1005	733	2633
3月31日	965	1059	844	2868
5月5日	999	1125	878	3002
6月30日	1016	1367	944	3327
9月17日	1097	1701	1206	4004
9月30日	1098	1794	1264	4156
12月31日	1247	2120	1592	4959
2003年1月15日	1253	2148	1602	5003
3月31日	1270	2221	1629	5120
6月30日	1360	2365	1660	5385
9月6日	1417	2642	1944	6003
9月30日	1426	2742	2095	6263
12月31日	1590	2909	2447	6946
2004年1月13日	1618	2926	2456	7000
3月31日	1698	2953	2479	7130
6月30日	1752	2953	2496	7201
9月30日	1789	3023	2588	7400
12月31日	1947	3286	2906	8139
2005年3月31日	2071	3535	3141	8747
6月2日	2104	3648	3248	9000
6月30日	2125	3678	3297	9100
9月30日	2170	3878	3553	9601
11月29日	2,222	4,065	3,714	10,001

●PlayStation2软件销量统计（单位：万台）

时间　日本	北美	欧州	全世界	
2000年3月31日	290	–	–	290
6月30日	460	–	–	460
9月30日	800	–	–	800
12月31日	1200	850	440	2490
2001年3月31日	1720	1380	730	3830
6月30日	2030	1900	1050	4980
9月30日	2750	3030	1470	7250
12月31日	3720	5660	3140	12520
2002年3月31日	4740	6990	4280	16010
6月30日	5400	8200	5100	18700
9月30日	6100	10600	6200	22900
12月31日	7300	14400	9100	30800
2003年3月31日	8500	16200	10300	35000
6月30日	9100	17700	11300	38100
9月30日	10000	19800	12700	42500
12月31日	11400	24800	16700	52900
2004年3月31日	12600	26400	18200	57200
6月30日	13300	28100	19600	61000
9月30日	14200	31100	21300	66600
12月31日	15700	36200	25600	77500
2005年3月31日	16800	38100	27500	82400
6月30日	17400	39400	29100	85900
9月30日	18200	41900	30800	90900

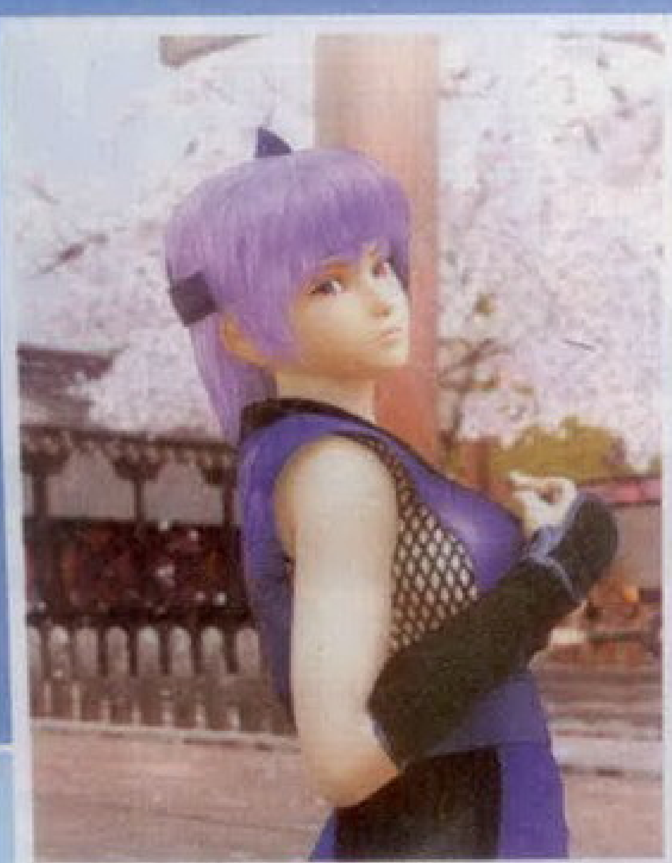


←备注：截至2005年11月29日所统计的数据中，所包含的新型PS2累计销量为：日本422万台、北美1059万台、欧洲1133万台，合计2614万台。

CONTENTS



本期特别收录360首发重头游戏测评及数字效果检测，全方位透视！



Vol.173 2006 / 02

半月刊 每月一日/十五日出版

创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「死或生4」



电击收藏 VCD

Vol.70期内容检索

别致专栏

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会

社　　长 ■ 李志武

编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社

总　　编 ■ 黄昌星

付 总 编 ■ 杨帆

执行主编 ■ 杨柯来

责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛

联系地址 ■ 北京61-66信箱

邮政编码 ■ 100061

编辑电话 ■ 010-64472729-412

电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn

传　　真 ■ 010-64472184

邮购电话 ■ 010-64472177　64472180

广告电话 ■ 010-64472920

广告联系 ■ 佟晨

广告电邮 ■ toc520@vip.sina.com

印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司

订　　阅 ■ 全国各地邮局

国内刊号 ■ CN11-3505/TP

国际刊号 ■ ISSN 1006-5032

邮发代号 ■ 82-648

广告许可 ■ 京西工商广字0055号

法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所

官方主页 ■ www.vgame.cn

官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

本刊游戏资料栏说明

PS2	本刊译名：波斯王子 双子王座			
	UBI SOFT	49.99美元	2005.12.1	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	113K

①对应机种 ②游戏类型 ③本刊对游戏的中文译名或游戏的外文原名 ④游戏的开发厂商或游戏的发行商 ⑤游戏软件使用的媒体 ⑥游戏的发售价格 ⑦游戏的发售地区版本 ⑧游戏的发售时间 ⑨游戏可提供同时参与游戏的人数 ⑩游戏所需要的记忆容量（卡带游戏为游戏容量）⑪游戏所对应地区的推荐购买年龄分级标志

分级

游戏推荐年龄分级制度（美国/日本）



游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.173

Focus on Game News

双周注目图片



这半个月内，最郁闷的就是日本360专卖店里的店员了。眼看背后成堆的主机，他眼中无辜的神情充分说明了一切。

日本首发冷淡 360降价促销

本刊讯 2005年12月10日，微软次世代主机Xbox360终于正式在日本地区推出，并于当日上午在东京涩谷举办了发售倒数活动。本次的发售是继北美和欧洲之后的第三站，同时也是微软与索尼争夺日本市场的关键一战。不过究竟结果如何，现在看来只能说是很不乐观。与北美首发相比，这次Xbox360在日本基本可以用冷淡来形容，由于购买人数少，微软甚至在主机发售的三日内便被迫采用了降价促销的策略。如此看来，微软要讨好日本的玩家还真不是一件简单的事。

主机首发遭遇尴尬境地

前些日子，微软为Xbox360在北美发售而举办的沙漠庆典可谓是风光无限，而且效果也非常理想。本次作为日本Xbox360上市代表活动的“SHIBUYA TSUTAYA Xbox360发售倒数仪式”，显然就没有北美那么隆重了。倒计时活动是在发售当日的上午6:45开始的，地点就是曾多次举办各种家用游戏机产品上市的涩谷SHIBUYA TSUTAYA卖场。

微软家庭娱乐事业部全球行销发行部副总裁彼得·摩尔（Peter Moore）与日本Xbox事业本部长丸山嘉浩都出席了这次倒数计时活动，微软主席比尔·盖茨（Bill Gates）则是以特别录制的影片来参与到活动现场。本次的活动是采取前一天先发放排队号码券的方式举办，因此并未出现常见的彻夜排队人潮，而是于活动即将开始前的6点才陆续出现排队群众，最后累计排队人数大约在200左右。



↑这次日本的玩家几乎没有等待太多时间，只在白天排了一会儿队，就买到了主机。

这次排在倒计时首发活动第一位的玩家是一名22岁的男性上班族，他原本并不是Xbox玩家，而是因为他前几天在“Xbox360会客厅（Lounge）”中试玩过360的游戏后，被《山脊赛车6》的高分辨率画面表现所感动而决定购买，并下定决心要抢第一。这显示出Xbox360并不单纯只是继承既有的Xbox玩家，也能吸引非Xbox玩家的青睐，这样的结果对于Xbox销售惨淡的日本市场来说格外重要。

为了配合Xbox360的上市，许多专卖店都特别于早上7:00提早开张。虽然SHIBUYA TSUTAYA的倒计时首发活动比较成功，不过在东京其它地区的各个卖场，状况就显得冷清了许多。在新宿与秋叶原两大重点商圈中，仅有少数连锁卖店在开张前半小时内开始有排队的人潮，而且在开始发卖后很快就没有人再继续排队了，更有大多数卖店则只是出现零星的购买者，几乎每个店里都有相当数量的存货，并不像欧美那样出现断货。

通过这次的发售，我们可以很明显的感到，Xbox360在日本地区的上市可说是平淡到了极点，并没有出现常见的彻夜排队人潮，而且除了少数重点卖店之外，其余卖店的销售状况很一般，也没有出现缺货状况。据某网站的消息指出，Xbox360的预购数量大概只有出货量的两成左右，甚至还没有达到当初Xbox的受欢迎程度。

由于前代的Xbox在日本销售惨淡，普及台数只有50万台左右，远不如其它竞争对手，这次Xbox360已针对前代的几个不受欢迎因素进行大幅的改良，但仍不被日本玩家所看好，加上两款预定与主机同步推出的日式游戏《死或生4》与《魔导奇兵》双双延期发售，使得





↑虽然360在日本不是那么受到追捧，但是第一个买到它的玩家依然非常兴奋，将主机高举过头顶向在场的所有人展示。

首发游戏阵容不如原先预期，相对于其它主机年底的多款重量级游戏来说，显得软件支持十分不足，因而造成许多日本玩家的观望态度。

另据日本游戏媒体的统计，预购Xbox360的玩家有过半是冲着《死或生4》这款游戏而来的，因此有部分玩家戏称日本Xbox360真正的发售日其实应该是12月29日，也就是《死或生4》的发售日。但究竟这款堪称Xbox系列平台代表作之一的3D格斗游戏大作，能否如同许多玩家预期般的华丽登场，并成功掀起另一波日本Xbox360的销售热潮呢？恐怕一切猜测都是徒劳，我们只有祝微软好运了。



↑在首发现场的热闹场景并不多见，抢购情况远远低于想象。

史上最速的降价促销

Xbox360主机于12月10日在日本正式上市之前，日本多数评论家对Xbox360在日本的前景都不看好，而现在看来，销量惨淡的事实更印证了他们的看法。在日本首发两日之后Xbox360的销量，据估计只有5万上下，与日本游戏店铺的预期相差甚远，消化率大约20%。

正因为Xbox360销量不佳，导致了Xbox360主机在店铺中大量囤积，为了更快的出货，日本的电器卖场Softmap在主机发售的第三天便使出了降价促销的策略，而降价的幅度更是超出了人们的想象。Xbox360在日本的价格为38800日元（约合人民币2700元），而该店则爆出了18800日元（约合人民币1300元）的超低价，降幅超过一半！在发售这么短的时间内就大幅降价，如此的消极手段目前还真是绝无仅有。

据BBC等国外媒体报道，微软过高的估计了Xbox360在日本的需求量。按照现在日本民众对Xbox360的态度来看，Xbox360在日本的存货已经到了不可能卖光的程度了。就算Softmap对Xbox360进行了前所未有的大降价，但是并非每一台Xbox360都会这样处理。18800日元的特价Xbox360只有每天前10名顾客才能够享受，而且如果要以这样的低价购入则必须要签订网络合同。也就是说，馅饼不是随便从天上掉的，要想吃到还要费点功夫，可现在看来，就算摆着馅饼，也未必有多少人想吃。

微软在日本首发遭遇尴尬，于索尼来说自然是最高兴不过的。我们不得不佩服索尼的战略性思维，和对市场明智的判断。PS3的确没必要这么早就发售，预期早半年和微软抢风头，还不如多花些时间来完善自身的功能比较实际。可想而知，这几天久多良木健的笑容一定比比尔·盖茨灿烂多了。

12月5日

●Xbox360预定明年3月2日正式在我国台湾省上市，并将同步推出15款游戏。（详细报道请见右侧上方）

●《最终幻想》系列之父坂口博信日前表示，目前《失落的奥德赛》为了要赶上发售日程，已经大幅增加了人手，目前游戏开发人员超过了100人。目前开发团队中有不少人是原SQUARE-ENIX中《最终幻想》系列的开发人员。由于《失落的奥德赛》的游戏规模太大，不得不大幅增加人手，原PS2知名RPG《影之心》的制作小组也跳槽来到了Mistwalker。

●微软宣布将在澳洲推出Xbox360 VIP首发套装。本次微软在各地的主机销售策略都不一样，目的就是为了要不断给人们惊喜。（详细报道请见右侧上方）

●Happinet推出了适合女性与低年龄玩家的小尺寸PS2手柄，颜色共有三种。(详细报道请见右侧中部)

●针对BD光盘生产成本偏高的弊病，松下日前宣布将开始试产双层BD盘片。(详细报道请见右侧中部)

12月6日

●新力电影日前展开由KONAMI知名恐怖游戏《寂静岭》改编电影的宣传海报创作竞赛。即日起只要是年满18岁的美国当地居民，且本身并非专业的美工设计人员，就可到该活动网站上下载所需的电影海报素材，然后依竞赛规则制作参赛用的电影版宣传海报，这项竞赛活动预计在明年1月3日截止，最终优胜者将可获得总值超过2500美元的奖金。

●台湾新力在12月6日发表了其最新的行动影音产品，该产品将能够提供给PSP电视接收的功能。(详细报道请见右侧下方)

●台湾光荣决定明年2月在台湾省举办“遥久祭”。“遥久祭”是在日本拥有强大人气的《新罗曼史》系列演唱会，本次预定举办的“新罗曼史Festa遥久祭2006 in Taiwan”，成为首次在日本以外地区举办的演唱会。该活动预定明年2月4、5日于台北中山堂举行，KOEI届时也会有重大消息发布并现场提供限量赠品。

●NAMCO发表，街机版《马里奥赛车AC》将于12月中旬正式推出。《马里奥赛车AC》是以任天堂赛车游戏招牌大作《马里奥赛车》为题材所制作的街机竞速游戏，继承了多人同乐的游戏要素，并加入微调车辆性能的新系统，支持磁卡储存，最多可进行4机台联机对战。此外，《马里奥赛车AC》还加入了由摄影机系统，可将玩家的脸拍摄下来，并显示在游戏中各玩家所操作的车辆上方。

●Xbox360自欧洲发售一周以来，刷新了英国电视游戏机上市首周销售纪录。据英国调查公司Chart Track所发表的资料指出，12月2日于欧洲地区正式推出的Xbox360，于英国地区创下单周7万台的销售佳绩，打破了由NGC所创下的首周销售6.9万台的纪录。

12月7日

●据美国游戏网站的报道，近期流传出了一份粗略的“革命”主机规格。（详细报道请见右侧下方）

●任天堂与Ji Wire合作，将提供给NDS玩家Wi-Fi无线网点信息查询服务。借由这项合作，NDS玩家便可以快速搜寻到免费的Wi-Fi无线网点所在地，让他们可随时随地享受到线上对战的乐趣。不过目前这项服务仅适用于美国、加拿大、墨西哥、巴西、阿根廷、巴拿马以及智利等地的玩家。

●《死或生4》经过了前一次的延期之后，竟于7号再次宣布推迟发售日期。目前日版《死或生4》预定为12月29号发售，而美版还没有确切的官方消息，仅从某些国外媒体得知，大概是在12月21日左右。已知该游戏日版的定价为8190日元。

特报 国内专讯 Xbox360明年春在台开卖 15款软件确定将同步上市

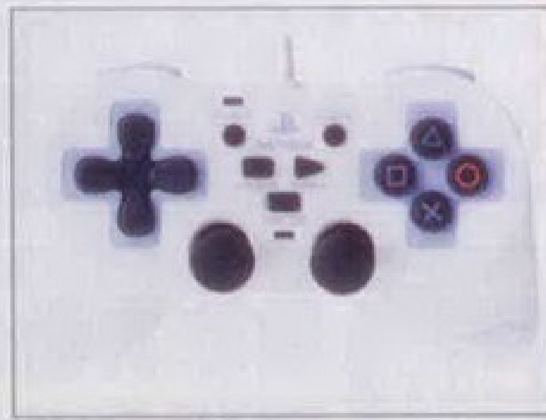
本刊讯　台湾微软于12月5日正式宣布，Xbox360将于2006年3月2日正式在台湾省推出。而且除了主机的上市之外，还将同步发行至少15款游戏，类型包括格斗、角色扮演、动作、策略以及休闲等，阵容较为齐全。

在同步发行游戏中，首先就是TECMO所制作的格斗游戏代表作品《死或生4》。另外由微软游戏工作室旗下Rare与Bizarre Creations所制作的多款游戏，也将同步推出完全中文化版本，包括第一人称射击游戏《完美黑暗零》、动作游戏《妖精公主》以及赛车游戏《大都会赛车3》。其余还有像是Activision的二战题材FPS《使命召唤2》、EA的两款中文游戏《极品飞车 最高通缉》与《NBA Live 2006》，以及《FIFA 06》在内的5款游戏。

与台湾省同步推出Xbox360的国家和地区还有澳洲、哥伦比亚、香港、韩国、墨西哥、新西兰、新加坡等地，至于价格等相关上市信息尚待后续公布。

硬件 日本专讯 日本推出炫彩游戏周边 三款迷你PS2手柄上市

本刊讯　日本玩具与周边制造商Happinet于12月5日发表，将推出适合女性与低年龄玩家使用的小尺寸PS2手柄“LiLiCON”。





“LiLiCON”的产品名称取自“Light and Little Controller”，是一款兼容于PS2的小尺寸手柄，设计初衷就是为了适合女性与低年龄玩家的使用。该手柄尺寸为：宽130.5mm、厚38mm、高77mm、重190克，接线长2.5米。它的外形比标准手柄小，按钮的排列也比较紧密，十字钮不同于原来的分离设计，而是相连在一起，各方向则是设计成水滴状的按钮，以适应女性与低年龄玩家较小的手掌与手指。该手柄还附有连发功能，可自由指定按钮进行每秒15次的自动连发。

目前“LiLiCON”预定推出黑色、水蓝白、桃红白等款式，已于12月8日上市，价格约为2000到2500日元。

特报 国内专讯 台湾省公布PSP新服务 玩家可用掌机收看电视

本刊讯　台湾新力在12月6日正式发表，将于2006年1月在台推出可通过网络进行电视节目收视的Location Free Player Pak行动影音站“LF-PK1”。

Location Free TV是SONY所推出的网络影像转播系列产品，可将输入电视影音信号实时转换为压缩过的数字影音串流，并通过主机内建的无线网络或外部的宽频网际网络联机进行传输。使用者可在主机的无线局域网络涵盖范围内，或者是在任何提供有线或无线网际网络联机的地点，以支持Location Free的网络终端装置来收视主机所接收的电视影像。

本次台湾新力所发表的，是目前已于日本与北美地区推出的最新一代产品，该产品除了具备标准的功能之外，并可支持以PC或PSP来收视，省去了以往产品必须搭配专属终端液晶屏幕的花费。该产品预定2006年1月中下旬正式在台湾省上市，建议零售价为9990新台币（约合人民币1400元）。



特报 国外专讯 微软采取区分销售策略 澳洲推出VIP首发套装

本刊讯　作为微软大面积推广Xbox360的最后一站，明年3月份的澳洲首发将会有特别的设计。那就是在新西兰和澳洲地区推出Xbox360 VIP首发套装。

虽然主机首发是明年的事，不过从即日起微软就展开了新西兰、澳洲地区的Xbox360预购活动，该普通套装内含Xbox360主机、20GB的Xbox360可拆卸硬盘机、一只Xbox360无线手柄、Xbox360主机面板、Xbox360多媒体摇控器、Xbox360色差HD-AV影音信号线等，建议预购售价为649.95澳元。

除此之外，微软为了配合此次的新、澳地区Xbox360预购活动还准备推出149.95澳元的Xbox360 VIP首发套装供玩家选购。其内容如下：

Xbox360游戏《完美黑暗 零》，单价99.95澳元。
Xbox360无线手柄，单价79.95澳元。
Xbox360限量面板，单价29.95澳元。
Xbox360游戏预览、独家内容活动及访谈影片DVD。
一张可登录Xbox360 VIP首发俱乐部网站的VIP会员卡。

事件 日本专讯 蓝光技术完成又一次革新 松下成功试产双层BD盘片

本刊讯　日本松下电器产业于12月5日发表，该公司位于美国加州托兰斯市的只读Blu-ray Disc盘片试产线，已成功引入双层盘片的生产设备。

原来该试产线在进行单层BD盘片试产时，已可达成80%以上的良品率，确保了BD盘片大规模量产的能力。本次松下再度发表，已于该试产线中正式引进双层BD盘片的制造设备，可使用紫外线硬化树脂旋转涂布法来形成双层BD盘片的中间层，以提供低成本的双层50GBBD盘片量产能力。松下预估该技术可于早期达成高产能与高良率，并预定12月底开始提供测试样品。

先前微软与英特尔在发表支持HD-DVD标准时，曾抨击BD缺乏双层只读盘片的大规模量产能力，以及生产成本高昂等。本次松下所发表的低成本只读双层BD盘片生产技术，将可望能有效改善这两项BD的劣势。

硬件 美国专讯 革命规格网上再现传闻 售价预计200美元以下

本刊讯　最近在美国游戏网站上流传出了一份有关任天堂下一代新主机“Revolution”的部分硬件规格信息。虽然该信息未经官方证实，但似乎也有理有据，不得不让人怀疑该传闻是来自于任天堂内部人员。

预定于2006年推出的革命，自发表以来就一直笼罩在神秘的面纱之下。今年的E3与东京电玩展中，任天堂终于公布了其造型，以及其创新设计的控制器，不过关于主机硬件的规格部分，仍旧没有明确公布，任天堂甚至曾表示过不打算公布硬件规格细节。

在价格方面，众开发商一致认为革命应以149美元或更低的价格推出。而至于上市时间，某开发商表示任天堂曾告知其将于2006年感恩节当周于北美推出，欧洲任天堂也曾提过革命将会在首发后14周内于全球上市。

●革命、NGC相关规格信息对比：

类别	REV	NGC	差异
CPU	Broadway	Gekko	约1.5～2倍
GPU	Hollywood	Flipper	未知
整体机能	200%	100%	约2倍
内存	1T-SRAM24+64MB	24MB	约3.6倍
SD RAM	16MB	16MB	相同
内嵌内存	3MB	3MB	相同
闪存	512MB	无	-
软件尺寸	12公分	8公分约	1.5倍直径
软件容量	4.7～8.5GB	1.5GB	约3.1～5.6倍
价格	预估149美元以下	199.95美元	约75%

12月8日

●SCE于12月8日宣布买下荷兰阿姆斯特丹游戏开发商Guerrilla Games。Guerrilla Games最著名的作品就是曾帮SCE开发过PS2平台上的第一人称射击游戏《Kill zone》。本次被SCE并购后的Guerrilla Games将拓展其游戏开发潜力，最终成为SCE全球工作室的一个重要组成部分。

●SEGA日前与北京歌华集团合资设立研发中心，推出嘉游游戏网。这是继前一段时间SEGA取得了2008年北京奥运会的电视游戏独家开发权之后的又一大开拓中国游戏市场战略。（详细报道请见右侧上方）

●《赛尔达传说 黎明公主》现预定为明年4月发售。该消息是日前美国任天堂副社长Reggie Fils-Aime在接受媒体采访时透露的。Reggie表示，该作并没有打算推出革命版本，但由于革命能够兼容前一代主机软件，所以大家当然也可以在革命上玩这款作品。他还表示，本作将是NGC上最好的游戏，同时也是这一系列的巅峰作品。

●经证实，美版Xbox360的两个版本所搭载的芯片各不相同。这一发现源于一位美国玩家，他是将自己买的两台Xbox360主机拆开比较时，才揭开了这个秘密。（详细报道请见右侧中部）

●一名购买了微软的Xbox360主机的芝加哥消费者将微软告上了法庭，称其有意销售带有瑕疵的主机。该玩家觉得Xbox360存在着设计缺陷，导致系统过热。他在诉讼中表示，微软太过于想要抢占市场份额了，因此故意先于索尼和任天堂将“有设计缺陷”的产品发布上市。

12月9日

●面对大量玩家的不满，微软官方辟谣称Xbox360主机无过热报告。（详细报道请见右侧中部）

●日前，网络上出现了PSP用的国产网络游戏《快乐西游》。玩家在玩这款游戏时通过PSP的无线网络功能，同样能够连接到该游戏的官方服务器。目前该游戏尚未有ISO格式出现，本次的版本为RIP版，删去了游戏中的音乐和动画等占用空间大的文件，压缩后游戏的总大小为400M。

●继《死或生4》延期之后,Xbox360的又一款《幽灵行动3》也宣布推迟发售。先前Ubisoft曾宣布为了确保游戏质量，而将发布时间推迟为明年2月，而本次的延期又将时间推迟了一个月，也就是预定为明年的三月份发售。

●SEGA于12月9日发表,街机卡片对战游戏《甲虫王者》的游戏卡片出货量已于11月底突破3亿张。除了卡片的销售破纪录之外，目前全日本设置有《甲虫王者》游戏机台的店铺已达5800家，机台出货台数累计为11100台，累计已举办42300场的大小型比赛活动。SEGA高层对此当然喜出望外，于是为了庆祝本次卡片出货突破3亿张，他们预定将举办相关的庆祝以及抽奖活动。

12月12日

●任天堂宣布放出NDS版《动物之森》的特色家具供玩家下载。玩家只要在期限内到指定地点，就可以获得“马里奥”专属家具。该下载活动将从12月10日开始一直到25日为止，在日本七个大车站开设下载服务专区，当游戏里出现村长的海上瓶中信时，就可以开始下载。

●CAPCOM新作《失落的星球》将由知名韩国影星李秉宪担任代言。（详细报道请见右侧下方）

●SQUARE-ENIX公布了《北欧战神传2》的PS2版与《北欧战神传》的PSP复刻版，并正式开放这两款游戏的官方网站。（详细报道请见右侧下方）

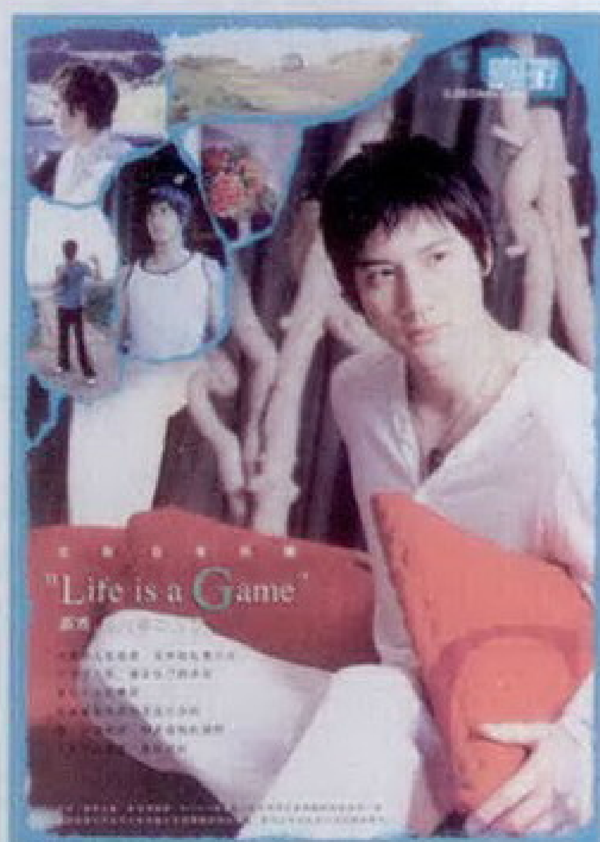
特报 国内专讯 SEGA在华设立游戏研发中心

本刊讯 SEGA于12月在北京举办了一场盛大的记者会，会中宣布将与北京歌华集团进行战略合作，由SEGA提供其所制作的游戏产品如：索尼克等，而由北京歌华网络文化信息有限公司负责设立游戏的推广影音网站——嘉游。

本次双方预计在2006年4月于北京当地合资成立游戏研发公司，借助SEGA的游戏制作技术、研发能力与歌华的文艺创造性，共同开发反映中国传统文化和艺术的游戏。也由于SEGA已取得2008年北京奥运会的独家电视游戏开发授权，因此也计划在此开发以北京2008年奥运会为题材的游戏产品。

嘉游网站众星代言

由SEGA与北京歌华合作开设的嘉游网站，所要表现的概念就是“生活如同一场游戏(Life is a Game)”。营运初期一共推出G、M、A、S、Z共5个游戏频道。各个频道所代表的游戏类型都不相同，且都有各自对应的游戏人群。官方更大手笔地邀请了两岸多位知名艺人代言各个频道，并拍摄了一系列的宣传短片。其中大家较为熟悉的就是王力宏（代言G频道）、柯有伦（代言A频道）、倪睿思（代言M频道）。下面就是每一个游戏频道的具体信息。



↑本次GAMETECH推出的产品。

◆G频道
代言人：王力宏
对象玩家：有活力且爱好休闲的男性、20~30岁
预定推出游戏：棋牌类休闲游戏。

◆M频道
代言人：倪睿思
对象玩家：可爱、爱好新颖时尚的女性、18~25岁
预定推出游戏:《魔法气泡》、《碰碰冰》等。

◆A频道 代言人：柯有伦
对象玩家：爱好动作、速度感的年轻男性、16~25岁
预定推出的游戏：《音速小子》等。

◆S频道 代言人：韩雪
对象玩家：喜欢运动、休闲、爱好速度感的男性、18~25岁
预定推出的游戏：体育类型游戏。

◆Z频道 代言人：陈刚
对象玩家：好奇心旺盛有活力的男性、18~25岁
预定推出的游戏：《破坏地带》、《海盗船》等。

硬件 美国专讯 微软次世代主机暗藏玄妙 两版本内部芯片功能各异

本刊讯 微软在北美以及欧洲地区推出的Xbox360分为精简版以及标准版，在原先公布的资料中，我们只知道这两个版本的差异在于周边配置的多少，但日前一则消息称，两版本的主机就连内部芯片也不相同。

该消息是来自一位美国玩家，当他将自己的两台Xbox360主机拆开比较时，发现在精简版主机的主板上有一块RSOP芯片，而标准版主机在同一位置却没有任何芯片。该玩家通过测试发现，精简版主机上的RSOP芯片被移除以后就能连接到Xbox Live，但是移除芯片会导致游戏无法启动。在播放DVD时也会出现错误。

可以看出，微软这一做法是为了限制Xbox360精简版的部分功能，虽然现在的游戏过程并没有任何差异，但是考虑到以后可能存在的某些限制，玩家还是选购标准版套装比较合算。

事件 日本专讯 次世代主机质量遭到质疑 微软公开澄清360故障问题

本刊讯 对于人们普遍不满次世代主机的质量问题，以及部分消费者因此而提出集体诉讼的状况，日本微软Xbox事业本部正式作出了回应，并于日本各媒体发表专门声明。

他们表示，微软一向致力于避免产品的故障发生，不过很遗憾的是在欧美地区所发售的部分Xbox360主机的确有存在故障的情况。但是造成故障的原因有很多种，到目前为止发生故障的主机仅局限于少数，如果玩家在游戏中遇到故障，微软会以品质保证规定来加以维修更换，保证所有的顾客满意。

而对于美国消费者针对“变压器或CPU过热”的故障提出集体诉讼，他们则表示，因为该故障状况并未包含于目前微软所接获的故障回报中，因此微软对于消费者以此为由而提出诉讼一事也感到非常惊讶。

特报 日本专讯 CAPCOM新作再邀明星助阵 韩星李秉宪加盟失落的星球

本刊讯 日前CAPCOM正式发表，将于Xbox360上推出原创动作射击游戏新作《失落的星球（Lost Planet Extreme Condition）》，并请到韩国知名演员李秉宪担任游戏代言人。



由于先前CAPCOM曾于《鬼武者》系列作中邀请金城武、尚・雷诺等国际知名的演员担任游戏角色的演出，因此在消息还未公布之前，外界原本预料李秉宪代言的可能是《鬼武者》新作。而最终CAPCOM选择让他担任《失落的星球》的主角，也是为了给新作提升人气。该游戏由著名制作人稻船敬二担任执行制作，通过3D扫描与动作撷取等技术，于游戏中重现李秉宪帅气的外貌与精湛的演技。

这款游戏的类型为第三人称动作射击，将支持Xbox Live网络联机，稻船敬二并表示本作将成为CAPCOM网络支持游戏的集大成之作，并预定2006年冬季发行。

特报 日本专讯 史・艾公布《北欧战神传2》 一代PSP版明年三月推出

本刊讯 SQUARE-ENIX于12日正式发表，将于PS2上推出《北欧战神传（Valkyrie Profile）》的续篇作品《北欧战神传2希尔梅莉亚》，除此之外，还在PSP上推出1代的移植版《北欧战神传 蕾娜丝》。

《北欧战神传》是1999年由ENIX发行，以北欧神话为背景,具备优美的画面与独特故事剧情的角色扮演游戏,推出后获得许多玩家的热爱，人气至今未衰。本次续作将继承前作动人的剧情，并通过PS2来呈现更为华丽的游戏画面，而前作大获好评的实时战斗系统，在本代中也将会有全新的演绎。而PSP版除了移植原作内容之外，并加入连接《北欧战神传2》剧情的影片。



PS2版《北欧战神传2 希尔梅莉亚》预定2006年推出，售价未定，PSP版《北欧战神传 蕾娜丝》预定2006年3月2日推出，定价5040日元（含税）。日前，这两款游戏的官网正式开张，有兴趣的玩家可以先睹为快。

12月13日

●TDK公司于13日发表最新的蓝光光盘制造技术，推翻原来的卡片匣设计，大大降低成本。（详细报道请见右侧上方）

●预计12月22日发售的《合金装备3 生存》现公布了初回特典赠品。该赠品是一款由制作人小岛秀夫亲手设计的白银造型的钥匙圈，上面还有小岛都有的LOGO标志，非常具有收藏价值。

●东芝宣布HD-DVD产品将因故推迟上市时间。据称，原定05年底在日本地区推出的HD-DVD产品，由于所采用的著作权保护技术“AACS”规格制定的延迟，因而导致其他产品也将延期推出，时间由今年底延至明年第一季度。

12月14日

●TAITO将于明年3月正式成为SQUARE-ENIX的子公司。（详细详细报道请见右侧中部）

●据业内人士称，任天堂次世代主机革命的图形处理可望超越360。(详细详细报道请见右侧中部)

●为了做好《合金装备4》，小岛秀夫带领全体制作人员在野外开展实际演练。小岛一向以严谨的制作态度著称，早在《合金装备2》的制作过程中，小岛率领制作组远赴美国，进行了全面的实地考察。而在《合金装备3》制作过程中，小岛则请到了专业的野外战术指导。这次，小岛秀夫将再度出击，带领制作小组的主要成员一起进行野外作战训练，然后把这种感觉融入《合金装备4》中。

●家用机版《侍魂天下一剑客传》现公布将收录大量原创内容。该作的街机版已于2005年9月上市，共收录历代角色41名，以及“怒、真、斩、天、零、剑”6种来自各系列作的不同模式。本次SNK Playmore发表，PS2版将加入许7名新角色与4名EX版角色，总数达52人。在游戏系统部分，还将加入PS2原创的“祭、兽、魔”3种。该作预定2006年1月26日发售，定价7140日元（含税）。

●2006年将发售一款全新的DC游戏。虽然世嘉的DreamCast早已停产，不过这次新游戏的发售又给世嘉fans带来了希望。也曾经有德国媒体报道，世嘉计划在日本重新发售DreamCast主机，并将捆绑Radilgy以及限量电话卡。不过世嘉公司已证实该说法为谣言，但如果玩家还想再次体验DC给他们带来的快乐，还可以到世嘉的游戏购物网站购买经过重新装饰的Dreamcast。

12月14日

●日前传闻微软将推出HD-DVD版360的消息，已被官方确认为谣言。(详细报道请见右侧上部)

●英国手机厂商I-play推出《格斗之王》、《合金弹头》的手机版游戏。这些经典游戏是该厂商与SNK Playmore合作推出的，目前这两款手机游戏已在欧美地区上市。

●Xbox360版科幻动作冒险游戏《幻城杀手》宣布将延期发行。这款游戏是由NAMCO制作的，原定2006年2月推出，现在为了进一步提升游戏品质，延期至2006年春季发行，这也是360上第三款宣布延期的软件了。

●一个名为“Pi小组”的国外组织已经开始了Xbox360文件系统的破解工作。该小组目前只能浏览Xbox360 DVD的文件系统结构，还无法将保护代码和DVD内容分离。但这个工具只能在PC上运行，用户需要将Xbox360 DVD制作成镜像文件，然后再将镜像文件转移到PC上。

●日前，网上公布了一份360功耗的详细数值。(详细报道请见右侧下方)

特报 日本专讯 日本TDK改写蓝光规格 BD有可能采用裸片设计

本刊讯　日本TDK于13日发表，将展开无卡片匣式可写入BD盘片的样本出货，预计将推出单面单层25GB、单面双层50GB的单次写入BD-R盘片与可覆写BD-RE盘片，共4种规格的产品。



↑本次技术革新有可能会让蓝光加速商品化进程。

由于BD采用了厚度大幅减小的0.1mm保护层设计，加上读写所使用的蓝光雷射光点较小，因此对于盘片的磨损刮伤更为敏感，故早期的BD规格采用卡片匣式设计，也因此而使得制造成本无法压低。

因此TDK在制定新一代BD盘片规格时，全面废除了卡片匣的设计，将原本用于可写入DVD盘片产品的高硬度保护层技术改良为“DURABIS2”，提供给裸片式BD盘片产品使用，大幅提高BD对于磨损刮伤的抵抗力。不过该规格目前尚未正式纳入BD标准之中，实际推出时间未定。

事件 日本专讯 史艾明年正式收购TAITO 新公司仍然保留原班人马

本刊讯　日本第一游戏软件开发厂商SQUARE-ENIX宣布，将于2006年3月31日正式将老牌游戏厂商TAITO并入旗下，成为完全的子公司。

SQUARE-ENIX于今年8月间曾宣布与TAITO达成协议，将公开收购TAITO三分之二以上的股份，预定将其收编为旗下的子公司。在经过为期1个月的收购工作后，顺利取得了TAITO全部93.7%的股份。

本次SQUARE-ENIX再次发表，在顺利达成收购目标后，便将于2006年3月31日正式合并TAITO，将其完全子公司化。合并后的新公司仍沿用TAITO的商号，社长一职仍由现任社长西垣保男担任，新任的董事候补则由SQUARE-ENIX社长和田洋一与董事松田洋佑担任。

硬件 美国专讯 360耗电量评测首次公开 功耗相当于PS2四倍之多

本刊讯　Xbox360已经发布有一段时间了，此间有不少已购入Xbox360的玩家在网上反映Xbox360的功耗太大，甚至出现电源烧毁的问题。

自Xbox360的硬件规格公布以后，许多人都已经猜测到这将是一台耗电量惊人的主机。不过由于官方一直没有放出资料，所以Xbox360的具体耗电量是多少没有人知道。日前，日本某电子类网对Xbox360的功耗进行了测试，我们也首次对这台主机的“胃口”有所了解。

各主流游戏平台耗电量统计

平台	执行操作	耗电量
Xbox360	打开仪表板	135W
	MCX(MediaCenterExtender)启动时	134W
	MCX播放视频时	134W
	《山脊赛车6》启动时	152W
	《山脊赛车6》运行时	164W
PC	PentiumD820 + RadeonX700	125W
	PentiumD820 + RadeonX700 (3DMark05Game1)	201W
	Athlon64X23800+ + RadeonX700	114W
	Athlon64X23800+ + RadeonX700 (3DMark05Game1)	175W
PlayStation2	启动时	30W
	《GT赛车3》运行时	33W

从以上数据中，我们可以发现，Xbox360在功耗上与现在最高端的PC相差无几，在部分测试中甚至比PC还要高出许多。现在我们也终于了解为什么360的电源要设计得如此巨大了。

事件 日本专讯 360明年不会推出HD-DVD版 微软证实日前传闻纯属谣言

本刊讯　日前有部分日本媒体刊登了配备HD-DVD的新版Xbox360将于2006年推出的消息，然而紧接着微软便于15日正式发表声明，宣布其为谣言。

由于Xbox360主机在日本地区刚刚上市，因此关于明年将推出HD-DVD版主机的报道，在日本各大电视游戏讨论区引起了强烈的反响，许多玩家对于现有Xbox360的定位产生质疑。

由于谣言的事态发展迅速，日本微软Xbox事业本部于15日发表特别声明，对相关报道加以否定。日本微软Xbox事业本部于声明中指出：“不论是美国微软或是日本微软，都没有对于配备HD-DVD的可能性作过任何发表，目前也没有预定要推出相关机种”。

微软总裁比尔·盖茨于今年6月发表与东芝合作开发HD-DVD的记者会上，曾提过将来有可能会推出配备HD-DVD的新版Xbox360主机，日本Xbox事业本部长丸山嘉浩于9月的记者发表会上也曾表示过有推出的可能性，不过两人并未提及任何具体计划或时程，微软官方也没有发表过任何信息。

特报 日本专讯 革命最终规格逐渐明朗 传闻图像处理能力超强

本刊讯　早前任天堂已经公布其次世代主机革命将采用IBM “Broadway”作为处理器、采用ATi研发的“Hollywood”作为REV图形芯片。而且就最近公布的数据显示，其画面处理能力基本不亚于Xbox360。

根据业界人士透露，ATi专门为革命研发的“Hollywood”图形芯片基于Ati RV530图形芯片架构，但是“Hollywood”芯片已经为革命主机极度优化，渲染性能并非如之前所宣传的那么差。革命的RAM是128MB，并且也经过优化。Ati RV530图形芯片的规格是核心600MHz，显存1.4GHz，XT版显存容量最大512MB，Pro版显存容量最大256MB。显存位宽128-bit，12条渲染管线，搭载16x32MB1.4nsGDDR3显存。

也就是说，革命的性能参数虽然不及Xbox360和PS3，但是经过极度优化之后，渲染的画质超过了《生化危机5》的画质水平。而且革命集创意、价格优势及品牌优势于一身，还是相当具有竞争力的。

特报 国内专讯 国内掌机玩家的福音 行货iDS年底大降价

本刊讯　有很多中意DS的玩家都曾在行货IDS与水货NDS之间徘徊，而现在大家不用再犹豫了。12月中旬全新行货iQue DS将大幅降价，全国相当数量经销行货的电玩店标价已在1000元以内！据悉，这次降价范围覆盖全国电玩店，神游几个最大的代理商都接到了通知。



与此相对应的是，中文版《摸摸瓦力欧》也同时大量到货，千呼万唤的《任天狗狗》也公布了中文试玩版，同时《摸摸耀西—云中漫步》也出现了截图，看来中文DS游戏一个接一个登场的日子终于指日可待。

此次行货iDS的降价幅度之大，使得与水货的价格差一下缩小到20元以内，而在行货iDS独有的220V电源，售后与中文系统面前，同时最新的PASS 2已经支持行货iDS与新版NDS，而行货iDS的内核增大使之可支持中文，相信不久行货iDS的拥有者就可以独享这些中文游戏了，作为玩家，还有什么理由选择水货呢?

PS3发售阴云重重 三月上市绝无可能!?

“我们会如约在2006年春天发售PS3主机。”

索尼官方发言人的这席话，一如既往地将错觉带给受众。在此之前，Sony虽然从未在任何正式场合真正确认过PS3的发售时间，但种种宣传手段，却试图让人坚信所谓的“春天”即指三月。因为那是索尼2005财年结束前的最后一个月，同时也是全球游戏市场（中国除外)在2006年的第一个销售旺季趋于结束的日子，从4月1日开始到9月这段时间将是漫长的淡季，从正常人的思路去判断，PS3显然绝无可能挑在这个时间段出现在玩家面前，由此把“春季”解读成“三月”，便是再自然不过的事了。

但对于今天的索尼来说，2006年3月发售PS3是一个绝无可能的空中楼阁。

到今天，也仅有部分日本厂商拿到了黑色、小巧的Beta版PS3开发机，而其他公司包括绝大多数海外厂商，手里有的还只是那台银色如微波炉一般的Alpha Kit。不过无论是Alpha还是Beta，PS3都没能对开发商表现出足够的吸引力，而在开发成本方面，更是远远逊于以NGC为基础架构的Revolution。而且最为关键的，是到目前为止（12月中）仍然没有任何一个公司敢于公开声称自己的游戏能够真正在PS3上跑起来（哪怕是一关)，事实上也根本没有一个游戏能够做到这一点。

所有索尼在E3或者TGS所演示的全部是视频——也许有人会说MGS4除外。但实际情况是，那根本就不是真正的MGS4。来自Konami MGS4开发组的消息表明，MGS4的开发还在非常初级的阶段（比如说他们中的很多人正在仔细研究竞争作品Splinter Cell3），他们甚至没有一个明确的时间表，也根本没有任何东西可以拿出来展示，然而Sony在TGS上需要一剂强心针来振作且面对挑战，所以小岛秀夫也就只能根据需要“制作”了一段Movie——当然,对他来说这已经不是第一次了。

细心的人很容易就注意到，在这段宣传片里没有AI，没有操控，没有任何可以被称为是“Game Play”的东西，小岛唯一所作的就是在中途暂停、旋转以证明这是即时渲染的画面，对玩家来说这似乎很不错，但对业内人士而言，这无异于自曝其短，有经验的人几乎可以想象出在此背后所隐藏的开发难度有多大，而且通篇给人最大的印象，就是PS3似乎仅仅只有在画面上的提升，而这是远远不够的。

Alpha Kit背后那块明显不合拍的凸起告诉人们，Nvidia这块RSX确实是索尼的一个错误决定。被Xbox360 Alpha Kit所诱惑而入了MS的圈套，PS3的系统架构里多出这么一块东西实在是累赘，不但增加了成本，而且增加了开发难度。更为离谱的是，RSX并非如C1那样是MS与ATI合力开发多年的专用显卡，而仅仅只是一个简化版的G70，Nvidia甚至没有提供一个像样的开发环境给于支持，而只是扔出一块硬件了事。在这种情况下，要想配合SP获得良好的性能就变得非常困难，甚至可以毫不客气地说，一切又重新回到了PS2当初的状态。虽然Xbox360在显卡和结构方面也有不少硬件上的缺陷，但比照Xbox360友好的开发环境和微软强有力的技术支持队伍，PS3现有的一切对开发人员来说几乎是又一个噩梦。

开发难度的提高直接影响游戏质量和成本。平心而论，凭借着日本公司出色的美工能力，画面质量的提高还是能够有一定保证的，但这也意味着推动了成本的上升。至于由此造成的延期、人员增加等等，无一不对成本有着举足轻重的影响，而这是连SqaureEnix或者Konami、Namco这样的老牌日资企业都难以承受的。

反过来看，PS3所使用的先进技术也充满了极大的风险。抛去其他的东西不提，单单就是蓝光驱动器和光盘的良品率就很让人为主机的成本担心。单层BD的良品率仅有HDDVD的一半，就更不用说和成熟的DVD相比了——尽管后者确实有着容量限制的问题，而目前BD光驱良品率也仅有80%。至于那些所谓的良品，是否在装配后会出现诸如刮盘、过热、数据错误等等的问题，现在还很难说，但是有鉴于PS2和Xbox360的首发情况，这些几乎是必然会发生的，只是概率大小或者对手是否抓住这个小辫子大作文章而已。



↑斯丁格上任之后对索尼的改革可谓大刀阔斧，他原本不太看好的游戏部门现在也成为了他的重点培养对象。但如果SCE再阴沟里翻船的话，真不知道这位社长要怎么拯救索尼了。

另一个将直接影响到PS3能否准时上市的问题就是BD盘片和驱动器的产能。原则上，松下将在今年年底进行量产试做，然后在明年年初大规模投产。但到底在半年内能生产出多少设备，现在没有人心里有底。更何况这些驱动器并不只是为了配合PS3而准备的，市场上还需要大量的BD播放设备以及PC用驱动器，而这些都只能让PS3的硬件产能显得更为捉襟见肘而已。

在规格方面，BD目前还有一个关键的问题没有解决，那就是用户可否将数据从BD拷贝到硬盘上。为了保护版权，蓝光的原本是禁止这种动作的，但这遭到了以微软为首的PC业的强烈反弹。之后虽然BD联盟略有让步但还远远不够，由此甚至受到了来自HP的威胁，这方面的修改和进展，也将影响BD的普及和量产计划。

索尼所面临的另一个困难就是定价。目前BD播放机的普遍定价都超过了500美元，而过于追求性能的PS3，其硬件成本起码要比Xbox高出150美元以上，这种情况下如何确定主机的售价便成为一件难事。目前对于家用游戏主机来说，400美元几乎已经是极限，但PS3却很有可能超过这个标准，那么玩家的承受力就将受到严峻的考验——无论索尼在PS2时代的影响力有多大，真金白银始终是消费者考虑一切问题的前提。如果PS3发售价格在400美元以下，那么在最初的几年里Sony将要承受由此带来的巨大亏损负担，而且，即便它能做到这点，已经发售了的Xbox360仍然可以凭借着成熟的技术和高良品率与其大打价格战，而这是陷入经济困境的索尼所最不愿意见到的。

架构、机能、开发环境、产能、良品率、价格，一个又一个的问题困扰着索尼，逐渐把PS3拖入一个看不见底的泥淖，逐渐把主机拖离2006年春天的既定目标，业内几乎没人相信PS3真能在这个财年之前推出，但那会是5月？6月？北国的春天晚得很，但无论怎样，春天和夏天还是完全不同的两个季节。

这是一滩浑水，但不趟进去，索尼的损失将会更大，甚至有可能失去现有的一切，所以即便是阴云笼罩，它也要硬着头皮上，因为它已没有退路。

□文/特约撰稿人 王俊生

Xbox360于12月10日出航——

听一听主机发售前夕丸山嘉浩先生的话吧！



丸山嘉浩

微软公司Xbox事业本部长

微软公司在日本Xbox事业的最高负责人。2003年9月进入微软公司，对日本Xbox事业的各种工作进行管理。过去曾活跃在金融顾问领域，之后转向电子商业。曾于1995年加入SQUARE公司，并在其美国的子公司SQUARE SOFT中担任高级副社长兼最高执行官（COO）。

12月10日——经历了漫长的等待，Xbox360的发售日终于来临了！在今年一年中如怒涛一般展开市场攻势的Xbox360，明了其全貌的时刻终于来临了。本刊对Xbox360战略中最重要的人物丸山嘉浩先生进行了特别专访。从宣传攻势展开到软件阵容强化，丸山先生率直地表达出了现在的心境。

到明年六月份，主机发货450万台

——Xbox360的主机发售日即将到来了。

丸山：进行非常顺利。首先是最关键的软件，虽然进程有一点推迟，但发售日当天同时发售7款软件应该是没有问题的。到年底为止，还会再度推出数款软件。

——与海外相比，初期发售的软件数量有点少。

丸山：北美第一天发售了20款左右。有一些体育游戏可以在北美发售，但是拿不到日本来。还有就是战略的问题，有时需要把大作的发售日错开一些。

——发售日当天计划售出多少台主机？

丸山：前两天就有人问过我“软件种类先不提，发售当天到底有没有足够的主机”。对于这一点我可是有确信的数字。我相信发售当天我们能调集到相当多主机。

——可以做出完全的期待吗？

丸山：这里我不禁想问问“大家预想中的数量应该是多少”。（笑）到12月中旬，确实可以达到相当多的台数。我们是以比周单位更细致的时限来监督主机出货量的。游戏店们因为进不到Xbox360而焦躁不已……这种事态应该是不会出现的。我们将在有需求的地区随时提供主机的货源。

——也就是说想买主机的玩家一定能拿到自己想要的东西对吧。那么，可以谈谈主机的销售目标吗？



↑作为最新的“王牌”，Xbox360上寄托了微软游戏事业部员工的期望。新的宣传战略在新的家用机争夺战中应运而生。

丸山：这个总公司已经明确公布过了，主机在世界范围内三个月时的销量要达到300万台，在六月末要达到发货450万台。当初发售月份大致相同的现行机种（指Xbox，北美2001年11月15日发售）的出货台数到翌年六月末为止是将近400万台，与此相比，这是一个相当具有自信的目标。

——在北美发第一批货只通过预约就全部售光了是吗？

丸山：由于在北美实行的是免费预约，具体的预约数字没有进行过精确统计，但市场热情相当高涨这件事是毫无疑问的。主机发售当天也有相当盛大的活动。当然，日本有日本自己的情况，但我相信，一定能够看到和北美相差无几的热烈场面。

以提高认知度为目标

——为了达成这个目标，一定进行了不少准备吧？

丸山：目前现行机种的认知度比较低，这是一件很遗憾的事。因此，“如何提升Xbox360的认知度”是我们最大的目标。我们对准这个目标展开了宣传攻势。

——在电视广告上着力了吗？

丸山：那是当然的啊。无论有多好的硬件和软件，不能将信息传达给用户就毫无意义。Xbox360的电视广告是从11月1日开始播映的，今后也预定不断进行投入。

——刚开始播放电视广告时，印象化的广告很多呢。

丸山：那是一种被称作“ID广告”的，可以让观众仔细看清主机的广告形式。那时所使用的“Jump In”这个短语，后来被原样当成了Xbox360世界性的宣传口号（也就是平时所说的标志性广告词）。

——和现行的“It's good to play together！”相似是吧。

丸山：很遗憾的是，那个有点太长了。（笑）“Jump In”之所以能成为世界性的口号，是因为它蕴含着“那么，大家不来试着加入Xbox360的高清晰世界吗”的含义。在电视广告中，“Jump In”的表现使用了具有象征意义的电源开关，通过它从现实世界“跃入”高清晰的幻想世界，表达的是这样一种意象。

——这确实能成为一句通俗易懂的广告词呢。

丸山：从11月22日开始，又投入了三种新的电视广告。它们使用了具体的软件，成为表达实际游戏作品“高清晰”诉求的广告。换句话说，这些广告展示的是“Xbox360究竟好在哪里”。游戏软件的广告也在此时一同上映。

——“高清晰”始终是个重要的宣传点吧？

丸山：是的。“高清晰”这个词本身的普及率很低，我们一直在为“至少将要这个词进行普及”的目标而努力。所有的宣传方式中都可以看到这个词，我看它都可以去争夺明年的流行语大奖了。（笑）

——为了使主机顺利发售，必须让人们看到相当数量的Xbox360电视广告。

丸山：到了12月中旬，作为主要销售对象的20至30岁的人们接触到宣传的频率应该会相当高。这将是个比起历代知名游戏主机树立品牌之时都毫不逊色的数字。

——宣传始终以电视广告为中心吗？

丸山：不只是电视广告。我们做出了杂志广告、车厢悬挂广告、宣传板等许多展示计划，而电视广告只是一个入口。看过电视广告，对Xbox360产生兴趣，于是亲自来到游戏店。之后在试玩台上实际接触到Xbox360，并产生“噢，原来Xbox360很厉害嘛”的感想。将电视广告和游戏店宣传进行有机结合是我们的理想。在全国设置了2000个试玩台也是这个计划的一环。在青山召开的Xbox360 LOUNGE以及11月28日在国内四个地方设置的，以Xbox360为原型的巨大展示模型，都与这个宣传计划紧密相连。对于宣传来说，真的是和理论上一样，必须把能做到的全做出来才行。

在06年末软件达到100款以上

——之后就是最重要的软件阵容问题了吧？

丸山：对。“为了这个，我得买台Xbox360。”要让人产生这种想法，到底还是需要软件的力量。我们希望推出让玩家们一看就觉得“这个游戏好玩！”的想法。

——这是自从丸山先生就任Xbox事业本部长以来一直没有改变过的姿态呢。

丸山：这次没问题！《死或生4》也好，《山脊赛车6》也好，《完美黑暗ZERO》也好，从玩家那边都传来了“很棒”的反映。当然，也有像《九十九夜》和《魔导骑兵》这样，为了进一步提升游戏质量而不得不将发售日后延的例子存在……

——关于软件，是不是会在主机发售后陆续推出？

丸山：对，我们会不断推出。我们预计在2006年年末能达到100款以上的软件阵容。

——那差不多是现行机种起动计划时的两倍呢。



↑丸山先生在产品宣传中表现出来的“气势”尽人皆知。让Xbox360成为世界上玩家每家必备的游戏工具是他的理想。

丸山：微软本阵的大作在2006年前半期比较困难，但后半年预定会以每月一款的速度推出，不过那可能将是国内与海外软件各半。在这一年间，我们的目标是至少要出10款本社软件。

——有胜算吗？

丸山：有。现在让软件制作者们将主力团队投入Xbox360或许是种赌博，但我相信从赌博变成不需赌博的瞬间总会到来的。过去任天堂曾经是最强的，那时其它厂商的各种主机出现，然后又很快消失掉。于是我以为PS和SS也会立刻消失，结果真的吃了一惊。这个业界就是有这种颠覆的事情发生。当然，这并不是很容易就能做到的事。

——很遗憾，旧Xbox没能完成这种颠覆。

丸山：最大的败因就是出晚了。比索尼整整晚了两年。在美国，从过去开始就是两大主机一同摆在人们的起居室里，但日本市场向来是一强皆弱。在这种局势下，“第三位出场”的确是过于艰难了。当然，这次我们最先上市也是一种偶然，我并不认为只凭这个就能取胜。

——那么，你认为分胜负的关键是什么时候呢？

丸山：2006年年末。我认为在PS3问世之前，能否凑齐质量不输给PS3的软件阵容将是胜负的关键。在这个意义上，我是一贯主张以软件决胜负的。

最期待TOP15

2006年第2期（统计时间2005年12月3日－12月15日）本期截至统计日期共收到有效选票941张

这期期待榜由于不少作品已经发售而下榜的缘故导致了数款新生力量的登榜，不过这些作品无论是在知名程度还是游戏本身的质量方面都还不能算是真正意义上的大作，所以它们虽然上了榜，但期待榜前5名的作品这次连位置都没挪动一下，倒是第6名到第15名之间的名次争夺战挺激烈的，看来不断有新游戏打榜才是维持本榜热闹的动力啊，厂商和玩家们可都得加油喽。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元



LINK系统是本作中新增加的游戏系统，玩家在野外行走时可直接看到敌人，战斗也不用切换画面而是直接展开，所以动作要素比系列以前的作品要丰富许多。一旦靠近某些怪物，我方队员就会主动联结怪物，主动攻击性的怪物也会在我方进入其攻击距离后主动联结我方。

前回1位，本次计票644。

2位 王国之心2

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元



SE对该作报以极高期待，社长和田洋一甚至将其称为PS2的最高杰作。最近，制作人野村哲也对本作进行了详细介绍。之前SE在《少年跳跃》杂志上曾经公开了一个来自《电子世界争霸战》中的世界，现在这个世界已经确认将会在本作的游戏过程之中出现。

前回2位，本次计票572。

3位 合金装备 索利德3·生存

■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元



《生存》在单机模式中增加了FANS们呼声非常高的“BOSS RUSH”，还增加了更多的猿猴合战的场景，以及更多的新要素。其他新要素包括疯狂的新3D照相机、剧院、双重面部迷彩和其他大量新要素。在新3D照相机模式中，玩家将可以偷窥一些人物的举动。

前回3位，本次计票543。

4位 新·鬼武者 梦之黎明

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元



玩家可以向和主角一起战斗的同伴下达一些简单的命令，具体包括有：跟随、游击、吸收、回收、待机、防御、特殊7项。比如假设操作主人公苍鬼和侍者十兵卫，玩家向十兵卫下达“吸收”的命令后十兵卫便会集中精力去收集魂，即使受到攻击也不会停止。

前回4位，本次计票501。

5位 深渊传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元



“六神将”其实是罗莱拉团直属军队“神托之盾骑士团”高级干部的通称。众人皆是作为深渊传说的世界中战斗力和影响力都稳坐第一把交椅的部队指挥官，是教团主席总长巴恩的直属部下，但隶属于和神官伊安相对立的“大咏师派”。

前回5位，本次计票472。

6位 塞伯拉斯的挽歌

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元



继日版的发售日确定之后，本作的美版发售日也已于前不久公布：2006年6月1号(儿童节？)，比日版晚发售差不多半年，看来SE对日本玩家还是非常照顾的啊。

前回10位，本次计票443。

7位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006年发售预定 ■价格未定



本作对前代游戏中受到玩家批评的超低空飞行时地表的粗糙贴图大幅改进，官方声称这次玩家甚至可以在超低空飞行时看清楚地表的每一棵树！

前回14位，本次计票398。

8位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



可能许多人都想不到，在PC游戏业界大红大紫的游戏厂商暴雪其实最初是开发家用机游戏后来才转行的，这次的家用机版也是其完成当初的一个愿望。

前回11位，本次计票376。

9位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



在MGS4中斯内克的老化，除了当年克隆技术不成熟造成的先天缺陷之外，他和METAL GEAR之间永无止境的战斗更是使得斯内克在心态上过于疲惫。

前回6位，本次计票354。

10位 火影忍者NARUTO·终极英雄3

■PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005.12.22 ■7140日元



这次的登场角色数量和模式都远胜于前2部作品，并且在前作的奥义“究极忍术”的基础上更加进化，引出了究极忍术的关键，禁断之力“究极状态变化”。

新上榜，本次计票332。

11位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



本作中可能会延续3代的职业系统，同时应该还会加入更多的原创新要素。4代在游戏背景上会比3代刻画更加细致，本作的难度也会有所下降。

前回7位，本次计票309。

12位 前线任务5·战争伤痕

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■战略模拟 ■2005.12.29 ■7140日元



“前线任务5”是由SQUARE当年在SFC上推出的以机器人驾驶为背景的战略游戏，在业界深受好评，如今为了纪念系列满10周年特地开发出了本作。

新上榜，本次计票267。

13位 盗墓者·传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006年春 ■价格未定



鉴于前几作、尤其是第6代的滑铁卢，如果本作再失败，也许就是系列的最后一作了。制作公司EIDOS是抱着一种破釜沉舟的决心在制作这款作品。

前回12位，本次计票251。

14位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



“异世纪传说”（简称A.C.E）系列是由BANPRESTO和FROMSOFTWARE两家以开发机器人游戏而闻名的日本厂商，其系统与机战相差很大。

新上榜，本次计票203。

15位 死魂曲2

■PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006.2.9 ■价格未定



居民离奇消失后的小岛开始接二连三地出现种种怪事。29年后，2005年某一天的零点零分，那些消失了29年的村民突然在小岛上出现了……

前回15位，本次计票182。

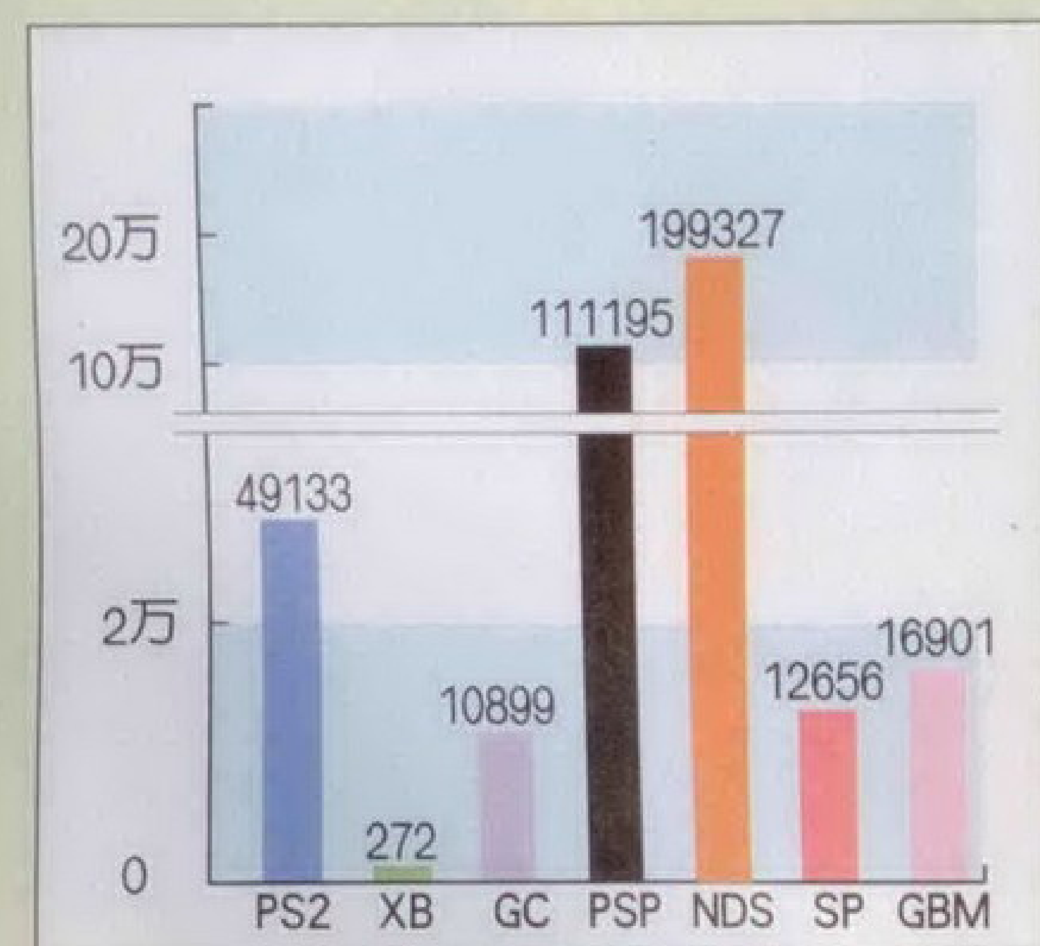
【榜评】微软新主机XBOX360是今年下半年游戏业界最重头的事，最近新主机的发售情况自然引起了几乎所有玩家的关注，可实际情况实在是让人们大跌眼镜……先是美版机器由于供货不足导致许多玩家无法在第一时间拿到XBOX360，可接着日本游戏市场对待新主机截然相反的冷淡简直让人无语之极。虽然之前曾经有不少业内人士认为360在日本的开局很可能不会如微软预期中的那样好，而最近DOA4的一再延期也确实对日版XBOX360的销量有着很大的影响，但如此天渊之别的悬殊差距实在是太出乎人们的预料了。毕竟无论从哪个角度分析，出现这种情况实在是太不合常理了，看来这其中说不定很有可能就夹杂了日本玩家过于浓厚的民族主义情节了。最近发售的好游戏非常多，前阵子北斗还在犹豫要不要将美版的DQ8重新穿一遍，最近接连发售的《星际游侠》、《龙如》等作品马上就使得这个抉择陷入了更加痛苦的深渊之中……

最流行TOP15

不得不对生化4在我国玩家中如此高的受欢迎度表示惊讶，竟然能把WE9都拉下宝座，相信这其中除了游戏本身相当高的素质之外，也与前段PS2上缺乏大作的相对平淡有关，大家憋了许久的游戏热情突然爆发的能量还是很大的啊。上期新上榜的恶魔城最新作本期再向前迈出一小步，这期新上榜的唯一一款作品就是由LEVEL5开发制作的《银河游侠》，虽然比DQ和FF这样的顶级作品还有小小的差距，但其极高的素质绝对是PS2上的RPG玩家不可错过的大作！

排名	游戏	计票
1	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:611
2	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:593
3	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:566
4	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:557
5	旺达与巨像 ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:512
6	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:487
7	龙珠Z·爆发！ ■PS2 ■BANDAI ■动作格斗 ■2005.10.6 ■7140日元	计票:453
8	超级机器人大战J ■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:434
9	悠远传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元	计票:372
10	灵魂能力3 ■PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.10.25 ■45.99美元	计票:361
11	银河游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:328
12	真·三国无双4 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.2.24 ■7140日元	计票:307
13	恶魔猎人3 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.2.17 ■7140日元	计票:253
14	合金装备3·食蛇者 ■PS2 ■KONAMI ■谍报动作 ■2004.11.16 ■7329日元	计票:221
15	战神 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2005.3.22 ■49.99美元	计票:198

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本期日本硬件销量状况有不小的上升，尤其是掌机方面更是形势大好，不管是NDS还是PSP销量都直接翻番。不过之所以出现这种情况的主要原因并非上期所推测的原因，这期还没有统计日版XBOX360的销量，其实说实话其销量在日本是非常惨淡的。关键是这段时间掌机上有不少好游戏发售，尤其是NDS上日版《动物之森》的发售，直接拉动主机销量狂升，估计任天堂已经笑得合不拢嘴了。（本期统计时间：2005.11.14—2005.11.27）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 10月1日-10月31日

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	美国海豹突击队3	SCEA	2005.10.11	第一人称射击	49.99美元
2位	PS2	实况NBA 06	EA	2005.9.26	体育竞技	49.99美元
3位	PS2	美式橄榄球06	EA	2005.7.11	体育竞技	49.99美元
4位	PSP	横行霸道·自由都市故事	ROCKSTAR	2005.10.24	动作冒险	49.99美元
5位	PS2	龙珠Z·天下第一武道会	ATARI	2005.10.18	格斗对战	49.99美元
6位	GC	口袋妖怪·暗黑旋风	任天堂	2005.9.28	角色扮演	49.99美元
7位	PS2	FIFA 06	EA	2005.10.4	体育竞技	49.99美元
8位	PS2	怪盗史莱库巴·盗亦有道	SCEA	2005.9.26	动作冒险	49.99美元
9位	PS2	战士帮	ROCKSTAR	2005.10.17	动作冒险	49.99美元
10位	PS2	旺达与巨像	SCEA	2005.10.18	动作冒险	49.99美元

【榜评】本期美国游戏排行榜的变动情况还是挺大的，上榜游戏以北美游戏市场10月份发售的作品为主体,上期的游戏这次仍然留在榜上的也基本上都是体育竞技类的作品。这次的榜首游戏是《海豹突击队》的最新作,这类反恐题材的第一人称射击游戏再加上SOCOM的大名,就足够其在美国大受欢迎了。在我国大受玩家欢迎的《旺达与巨像》的美版这次也勉强杀进了前十。


↑龙珠是一个风靡全世界的动漫作品，到哪里都有大量的支持者。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 11月14日-11月27日

排名	平台	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	GBA	口袋妖怪·赤/蓝之救急队	任天堂	角色扮演	2005.11.17	4800日元	347345
2位	PS2	机动战士高达SEED 联合VS扎夫特	BANDAI	动作射击	2005.11.17	7140日元	344199
3位	NDS	欢迎光临 动物之森	任天堂	模拟养成	2005.11.23	4800日元	328721
4位	GBA	洛克人EXE6·电脑兽苍牙/烈爪	CAPCOM	角色扮演	2005.11.23	5040日元	174386
5位	GC	火影忍者·剧斗忍者大战！4	TOMY	动作游戏	2005.11.21	7140日元	123545
6位	PS2	灵魂能力3	NAMCO	格斗对战	2005.11.23	7140日元	107989
7位	PS2	拉切特与克拉克·极限银河的激战	SCE	动作冒险	2005.11.23	6090日元	86342
8位	NDS	谁都可以玩的大全	任天堂	益智游戏	2005.11.3	3800日元	65480
9位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	57361
10位	PS2	战神（元气版）	元气	动作过关	2005.11.24	7140日元	53072

【榜评】与本期日本硬件销量相应的，这两周的日本软件销量也一扫近来萎靡不振的状况，以掌机游戏为主力军，带动日本游戏市场人气上升了不少。比较有意思的是，口袋妖怪和洛克人EXE的最新作都是分成两个版本发售的，看来当初口袋妖怪第一作开发时宫本茂大师一句多版本销售的建议如今已经被游戏商们奉为赚银子的金科玉律了（笑）。"机动战士高达 XX VS XX"系列的SEED版销量也相当不错。





距离最终幻想12的发售日期越来越近了，玩家们只要再忍耐上三个多月，我们就可以玩到这款数次延期，期待已久的神作。虽然本作数次延期，但延期并不一定都是坏事，而是厂商投入了更多的时间，投入了更大的精力，全力打造这款游戏。在这个博大的世界中，到处都充满了未知和希望，到处都充满了幻想,到处都有令人为之兴奋的事件,因此更受到了玩家们的青睐。虽然玩家的期待屡次落空，但最后可以玩到更优秀的作品，时间和质量也许本身就是正比关系，因此个人认为多等等也是好事，相信所有的玩家都愿意拿出宝贵的时间等待一部优秀的作品，而不会急于玩到一部徒有其名劣质作品。虽然从最初公布最终幻想12到现在已经将近2年时间，但是游戏依然神秘，仅仅是多次报道了游戏中的部分主人公和部分场景，而这些已经报道的部分将不再赘述，本次报道将以游戏的系统为主，希望对以后玩游戏能有所帮助。





欢迎你来到这个幻想的世界。这里充满了神秘和希望、这个世界到处都危机四伏、想要在这个世界中一展雄风，只能依靠玩家自己的力量。



FINAL FANTASY XII



在东京游戏展上玩家已经可以试玩一下最终幻想12，亲身感受这奇妙的世界。在最近玩家更可以得到试玩版最终幻想12，虽然游戏的流程相当短，但是也可以使得玩家提前享受一下，提前感受一下本作的系统。试玩版分为两个场景，每个场景都使用不同的人物出场，玩家通过短时间的游戏，可以熟悉一下战斗的技巧。更关键的一点本款试玩为美版游戏,全部菜单为英语，这样更是方便了我们这些不懂得日语的玩家。 ■文/雪飞

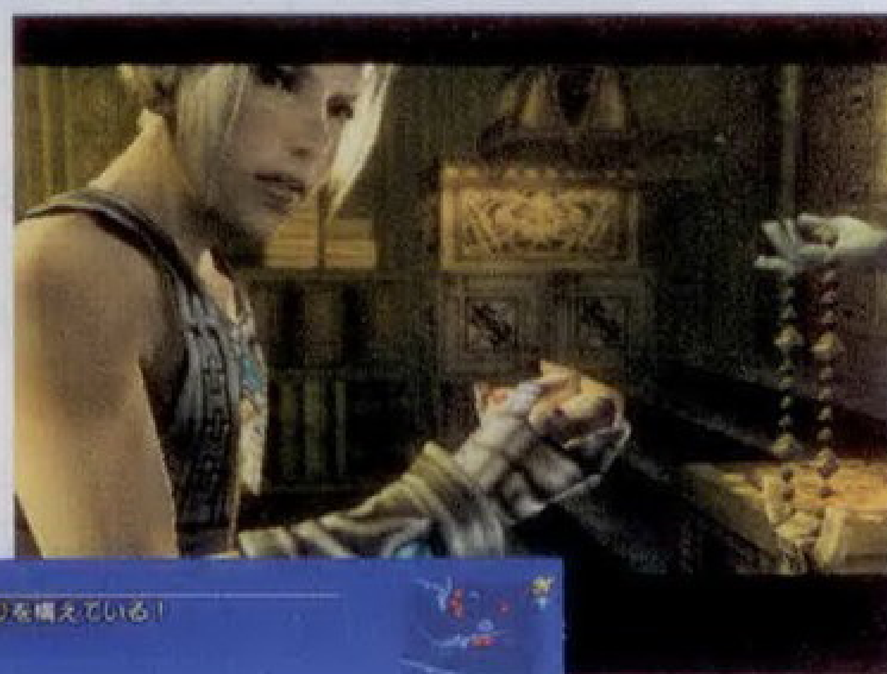
PS2	本刊译名 最终幻想 12			CERO
	史艾	价格未定	2006年3月16日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

XII的真实



001.高自由度的成长系统

虽然在现在还不能知道全部详细的成长系统，但是与网络游戏最终幻想11不同，最终幻想11在开始游戏最初，玩家便要决定自己使用任务的职业，而在本作中玩家却可以自由自在地使自己的人物成长，比如说让瓦恩和巴修成为魔导士，也可以让阿西亚和芙兰成为优秀的战士。



←让瓦恩成为一名擅长魔法的魔导士是个不错的选择，给他个新形象。

002.商店的新功能新物品

在本作中，玩家直接操作的只有队伍中的队长，而其他两名队员的操作则需要在商店中购买到道具，才能让他们做出相应的行动。虽然在试玩版中和游戏展上都没有公布这一消息，但这一系统确实存在。在王都的某间商店中，玩家可以购买到这些宝贵的道具。这类道具也是各式各样，有各种各样的效果，玩家只要装备上这些道具，便对同伴自动下达命令，可以让玩家更轻松地进行游戏。



←现在可以确认的控制类道具存在，从简单控制到复杂控制应有尽有，还存在收集的要素。



←游戏中的精彩动画，最终幻想的魅力不仅是游戏，从画面上就征服了大家。

003.游戏速度与ADB同步

本作的战斗系统简称为ADB,是地图中敌我双方全部即时战斗。本作中移动和战斗都是同样的速度进行,上升ADB的速度后,敌人的行动速度也会加快,这样便可以加快游戏的进行速度,快速解决战斗。使用这个ADB系统,还可以调节游戏的时间。战斗的速度加快的话，游戏的难度也会随之上升,不过也可以加快游戏的进行速度。比如说有些场所必须抓紧时间脱离，这时如果尽量地缩短了战斗用时间,便可以节约出大量的时间,对玩家的快速流程有很大的帮助。如果想缩短宝贵的游戏时间,玩家必须熟悉整个游戏的战斗系统,更要熟悉每个人的特点,千万不要急于求成。

游戏内容新情报！！

008.在本作中有大量华丽的游戏CG，其中还有很多富有冲击力的精彩画面，千万不要错。

009.在游戏中帝国的各骑士团分为不同的派系，各个派系间的关系也不相同,为了指导和监视各派的骑士，游戏中还存在裁判这一特殊职业。

010.现在达尔马斯卡王国被帝国军占领,但是实际上的支配者却是驻守在王国的夫济。

011.最终幻想系列中的晶球在本作中依然登场。

012.晶球分为各种各样的种类，有些是在魔法中使用，还有些是飞空艇升空不可或缺的宝贵道具。

013.HP等接触地图上的特定地点可以得到回复，存盘依然需要使用存盘点。

014.最终幻想系列的代名词陆行鸟、莫古利等等在本作中也会为大家带来精彩的表演。

015.本作的舞台与在GBA上曾经热卖的作品最终幻想战略版是同名的世界舞台。

016.玩过GBA最终幻想战略版的玩家在这里也会找到一种亲切感。



017.登场的飞空艇也有各种不同的种类,从小型的高速飞空艇,到巨大的空中要塞,可谓应有尽有。

004.幻想世界的故事主题

最终幻想12与松野氏制作的系列作品一样，在游戏中有大量的战斗场景登场。但是在这款游戏中战争的场景只是背景，而不是游戏的全部，本作的主题非常鲜明，就是主人公瓦恩的成长故事，玩家将通过游戏，了解到瓦恩的成长故事，并伴随着主人公瓦恩共同成长。主人公瓦恩是一名开朗乐观的少年，原本生活在达尔马斯卡王国中宁静的村镇中，但因为战争而被迫四处流浪,从小便憧憬成为一名空贼,由于年轻的缘故,因此瓦恩有时也会冲动和浮躁。



←阿鲁凯迪亚帝国的侵略揭开了故事的序幕。



←最终幻想12在遭遇与战争中为玩家讲述了男主人公瓦恩的成长故事。

005.骑士与瓦恩间的关系

巴修将军部下的年轻骑士莱库斯，在E3的电玩展上试玩版中也曾登场，并且玩家可以使用他。在试玩中玩家可以看到一个画面，在此画面中，玩家可以看出莱库斯在小声嘟囔着瓦恩的名字。看来在这两人之间有相当深厚的关系，不过谁也不知道他们二人间到底是什么关系，也许他们是朋友也许他们是亲人，正确答案只能在游戏中寻找。

006.看怪物颜色小心行动

在游戏中出现的怪物并非全部都是敌人，甚至有些怪物还会帮助玩家共同对付其他的怪物。在攻击型怪物的头上有红色标志表示，只要玩家走进它的攻击范围,它将主动出击袭击路过的玩家。而那些绿色标志表示的怪物则不会对玩家造成任何威胁，玩家可以放心大胆地从它们身边行动。不过在锁定攻击目标时一定要注意,千万不要主动攻击这些热爱和平的小怪物。

007.三人派对联手作战！

在试玩版中，玩家可以操作两支队伍在不同的场景中展开冒险，每队三人，玩家可以通过短时间的游戏了解一下各人的擅长领域，由试玩版大概可以得出结论，在正式版中也将采用三人团队的作战方式。



←看来瓦恩是得到了什么消息，表情非常吃惊。

←繁华城市中的一场骚乱，吸引得众人观看。不知与主人公有何关联！



幻想世界真实的战斗





018. 空中都市登场

在本作中，登场了巨大的空中都市。不过目前还不知道这座巨大的城市身在何方，怎样才能到达更是没有任何线索，也许可以驾驶着飞空艇到达。最终幻想的世界中一直是无奇不有，也可能正是因为能够为玩家带来各种全新的尝试，所以最终幻想系列取得了巨大的成功。而在这次的作品中竟然出现了空中都市，在以往作品中的空中都市往往是非常小的城市或者是在地下有一根长可通天的支架支持，而这款游戏中的都市则完全是浮在空中，并且体积巨大，丝毫不受物理学地球引力的影响。这座空中都市在蓝天白云中时隐时现，从城市中极目远望，可以观赏到与众不同的美丽景色，相信玩家不会错过这次“太空旅行”的宝贵机会。





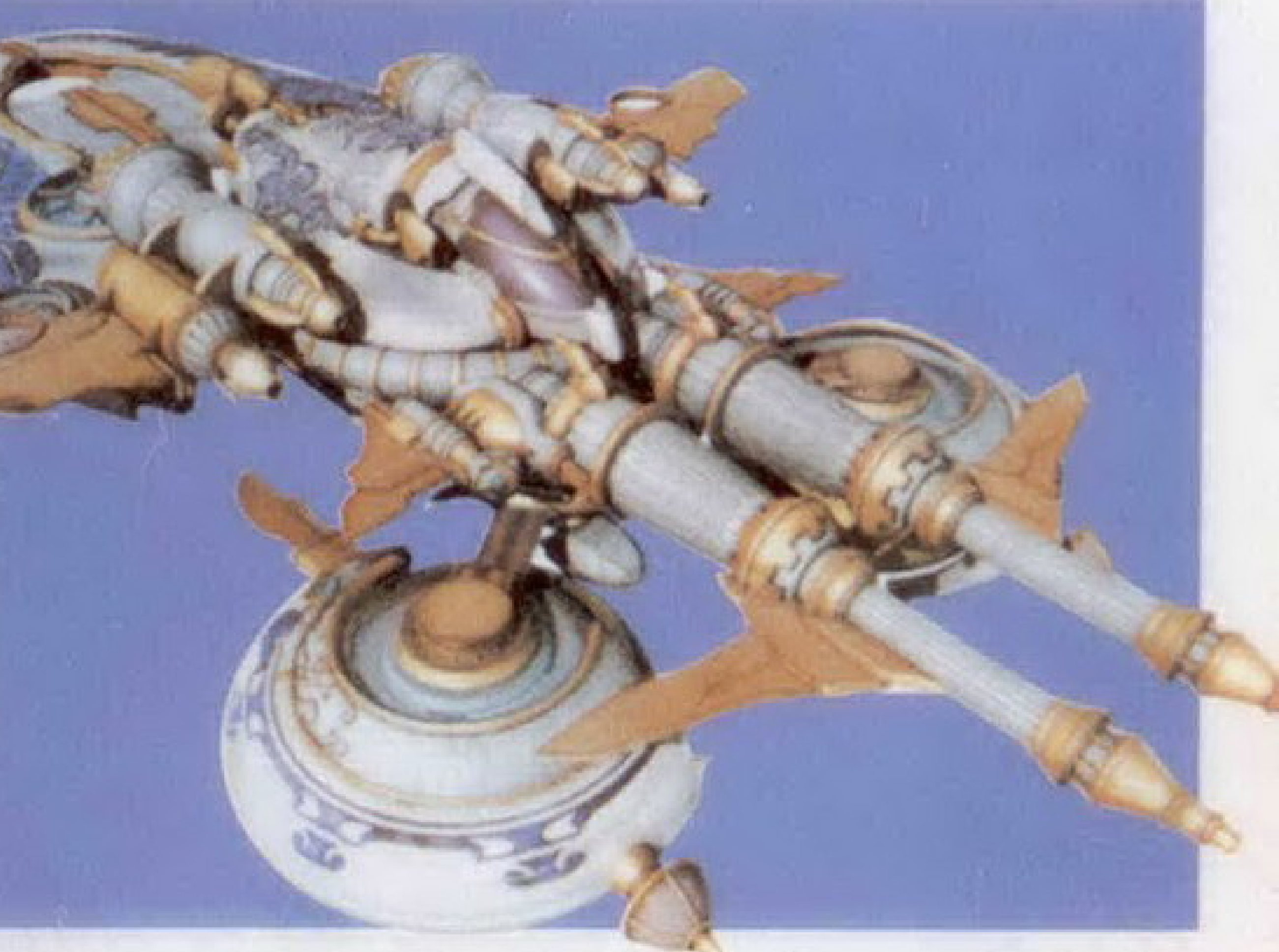
↑从图片上可以看出在他身后一艘艘飞空艇往来穿梭，不知道现在的瓦恩到底身在何处，在这里等待他的是什么样的陷阱。在其他的游戏中恐怕很难感受到这种漫游太空的感觉。





最终幻想系列的招牌代步工具—飞空艇

提到最终幻想的代步工具，玩家可能首先会联想到陆行鸟，第二位才是飞空艇，因为当年的最终幻想7中的陆行鸟养成实在是给人的印象太深刻了，而后的最终幻想8陆行鸟也有着优秀的表现。但是在近年的最终幻想作品中，飞空艇的表现也越发引人注目，毕竟飞空艇可以上天可以进入宇宙翱翔，而陆行鸟则基本上不能脱离星球的限制。在本作中飞空艇的设计甚至可以说是历代作品之最，不但登场的飞空艇数量众多，登场的飞空艇的形状也各不相同。从以速度著称的小型飞空艇到巨大的空中堡垒，甚至在游戏中登场的多个种族也有各自惯用的飞空舰艇，而图中的飞空艇从外表上看来，不单是速度惊人而且好像还装备了高强度的攻击性武器。由飞空艇的进化可以看出幻想的世界正在逐渐打破星球的限制，已经渐渐地扩展到宇宙中，玩家的幻想世界也越来越广阔,玩家可以更加自由地驰骋在幻想的世界中。说到飞空艇，玩家可能会想到驾驶飞空艇的招牌人物西德，不知道他在本作中会不会登场献技。随着社会的不断发展，最终幻想的世界也在随之进步，航天技术也在日新月异，相信在不久的将来，玩家不单在最终幻想的世界中可以遨游宇宙，在真实的生活中也可以到太空中尽情漫步，到那时最终幻想也不再仅仅是幻想。

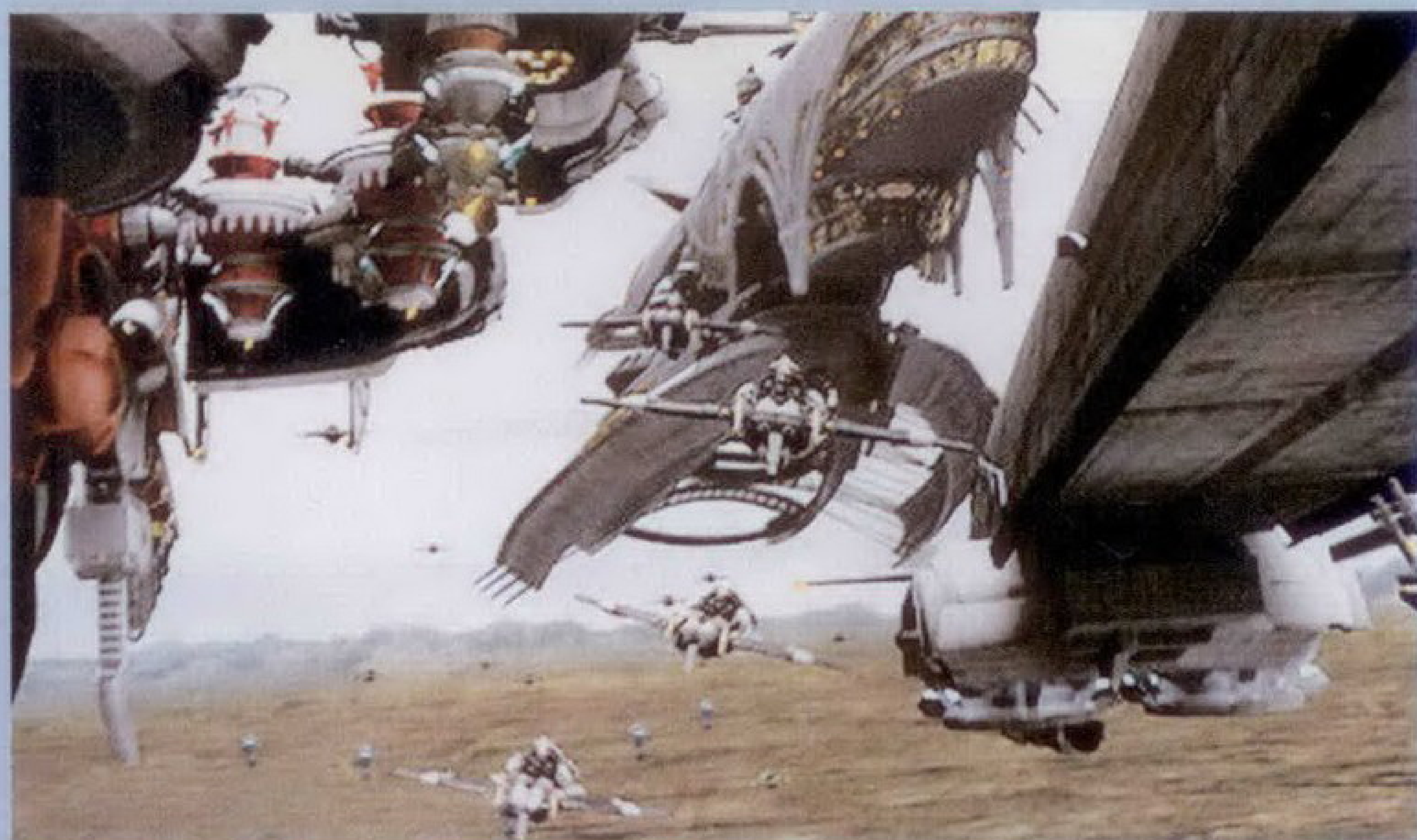


019. 辽阔的王都拉巴纳斯塔

本作中的重要场景王都拉巴纳斯塔，可以说是角色扮演游戏史上最为辽阔的城市。地图右边的就是故事的起点，旧达尔马斯卡王国的首都拉巴纳斯塔，但现在已经被帝国军占领，瓦恩作为这里的新居民,努力地生存着。这个城市由多个场景共同构成，在游戏中可以看到的居民多达600人以上，而且并非仅仅是人类生活在这里，而是多种族并存。无论是城市的地图场景，还是登场的人数都是在以前角色扮演游戏中前所未有的。



↑广阔原野上的热血战斗，玩家必须熟练掌握战斗系统方能取胜。



020. 战斗以外的另一亲密伙伴

在王都拉巴纳斯塔，莫古利店长的商店中可购买到陆行鸟，不过在游戏展中试玩时并不能尝试，玩家不能提前一睹本作中陆行鸟的风采。在游戏中，玩家只要在这里交纳金钱，便可以购买到可爱的陆行鸟。与系列作品完全相同，玩家可以骑乘着陆行鸟高速移动，大大缩短了游戏中在野外奔跑的时间，玩家可以把宝贵的时间用来收集或者是去干自己想干的事情。此外与系列作品完全相同的另一点是，骑乘陆行鸟时，玩家在野外不会被怪物袭击，因此如果经济条件允许，玩家最好是立刻购买。而且陆行鸟也是最终幻想系列的招牌之一，相信熟悉此系列的玩家绝对不会错过。



→空贼巴尔弗莱亚和他的好搭档维阿族美女芙兰登场。

↑最终幻想系列的另一招牌特色召唤兽出场。

021. 最初的最终幻想12

根据松野泰已透露，最终幻想12的原型是一款其他的网络游戏，并且在游戏中受到了当时流行的网络游戏的影响，如果是熟悉当时著名网络游戏的玩家，在游戏本作时也许还可以看到残留的部分，寻找这些部分也许会为玩家带来新的快乐。幸亏当年史艾没有将本款作品决定制作为网络游戏，否则我们这些国内的玩家只能再次望梅止渴了。

022. 旷世新作先睹为快

由于本作的制作时间比较长，并且多次延期，虽然是制作需要，但也许会招致部分玩家的不满，因此在东京游戏展和美国E3展上都特别设置了试玩区，供玩家试玩，而且最近美版勇者斗恶龙8上市的同时配送最终幻想12的体验版，玩家可以提前领略游戏的风采。这对那些心急的玩家和最终幻想系列忠实的FANS绝对是福音。玩家拿到的体验版游戏时间很短，玩家可以使用两支队伍在两个场景中展开冒险。虽然时间短暂，但是玩家可以感受到本作的战斗系统,并可以熟悉操作，可以当作是正式作品上市前的练习用具，一来可以一解燃眉之急,二来可以战前大练兵，绝对是一举两得。

023. 女性为主的神秘维阿族

漫步在王都拉巴纳斯塔时，可以碰到各种各样的种族,而在其中最引人注目的恐怕要算是维阿族了。虽然同伴中手持弓箭的女射手芙兰就是维阿族的少女，但是依然让人对维阿族好奇。因为在这个世界里，维阿族的男性虽然存在，但是数量实在是太少了，在城市中几乎见不到他们的身影，整个游戏中可能也只是见到几次。

025.瓦恩是孤儿们的领袖人物。
026.帕涅罗在王都中名为“米盖罗”的店内工作。
027.瓦恩也从“米盖罗”接受任务。
028.巴尔弗莱亚是一名有名的空贼，瓦恩对他相当崇拜。
029.巴尔弗莱亚与芙兰被高额的赏金悬赏捉拿。
030.阿西亚是达尔马斯卡王国王室的原公主。
031.阿西亚与国王的具体关系现状不明。
032.阿西亚参加了对抗帝国的组织。
033.游戏中的著名向导是巴修。
034.杀害国王的巴修和阿西亚是仇敌。
035.控制道具只要入手一枚便可控制全体六名队员，不需要多次购买或者收集。
036.在战斗中可以自由变更控制道具。
037.在商店购买以外,战斗胜利后得到的奖励也可能有控制道具。
038.在本作中，也存在只能在击破怪物后得到的控制道具。
039.各主人公的职业随玩家的喜好改变。
040.可以使全部队员成为白魔道士系。
041.主人公的成长指示在最初便决定为好。
042.根据武器和盾的变化,使用特技也会变化。
043.武器和盾之外还可以装备帽子和铠甲。
044.铠甲和帽子并不反映战斗特技。
045.FF11中的登场的怪物在本作中也会登场。



一图中的应该是召唤兽的一种，看来属于火系。



←瓦恩和帕涅罗这对小情人坐在台阶上畅所欲言。



一看起来很靠不住的空贼巴尔弗莱亚其实是这个世界中最著名的空贼。

024. 己方成员确定！

随着发售日期的渐进，确认的情报也越来越多，在目前已经可以判定游戏中至少有六名主人公，并且以三人一队的团体作战方式战斗。但在这六人中瓦恩与帕涅罗、巴尔弗莱亚与芙兰、阿西亚与巴修之间都有一定的关系，都有属于自己的小故事。如果在游戏中仔细注意他们的对话，玩家可以发现他们心中的想法，发现他们的心中动向，更可以了解到更为深刻的最终幻想世界。不过对于国内的玩家来说，恐怕很难能从台词中领会到游戏的深意，因为要求的日语水平实在是太高了，不过这些并不会影响我们对游戏的渴望，因为游戏中其实也许根本并不需要语言，只要进入了游戏的世界，自然可以感受出游戏的魅力。另外让人可惜的是在试玩版中玩家并不能使用他们对话，更不能接触到他们的内心世界，只能使用他们在两个场景中进行冒险。



一出现在瓦恩和女伴前的是什么？



←出现在瓦恩面前的不知是敌是友。可以看出本作出场的主人公制作更是接近真实。





←熊熊烈火中的壮观景色，让玩家会联想到火系召唤兽伊夫里特。

046. 保持战斗距离意义重大

本作的战斗受距离这一因素的影响，主人公在战斗中的行动也要受到距离的限制。剑和短剑的攻击距离近，而且范围相对狭窄，虽然攻击力不低，但是必须要靠近敌人方可攻击。而弓和枪的攻击距离则比较远，可以站在相对安全的远处偷袭对手，因此在战斗中最好是远近攻击类型的人物都有出场，让近距离的队员吸引敌人的火力，擅长远距离攻击的队员在远处辅助攻击。而攻击距离的改变则需要通过替换人物的武器来改变，因此玩家要慎重选择武器。



←看着图中华丽的画面，让人想起最终幻想十中女主人公的出场舞蹈。

047. 最终幻想的战略要素

在本作的战斗中还有战略要素存在，虽然本款游戏是角色扮演类型，玩家还是要考虑到多个方面才能顺利地击败敌人。如同现在流行的战略战棋类游戏一样，敌人是立体的，根据玩家的攻击方向不同命中率不同，而且还会有不同的攻击加成。从正面攻击会容易被敌人防御或者回避，而敌人的背后却是敌人难以顾及的防御弱点，因此玩家可以向玩战略游戏一样，从敌人的侧面或后面发起攻击。在战斗中玩家不能只是傻傻地站在原地攻击，而是要打一场精彩的运动战。

048. 紧张战斗的人物变换

本作的战斗制作得相当精细，玩家虽然只可以使用三人的作战团队，且出场名额只有三名，但是这三名出阵人员却可以随时更换，甚至在战斗最激烈的时候也可以更换，可利用这一系统搭救体力不足的成员。

049. 战斗不忘天气预报

在战争的三大要素天时地利人和中,天时占据了第一位的宝座,在本款角色扮演游戏中,天时也占有重要的地位。例如在晴天时,火系魔法的威力会大幅度上升,而在雨天则会大打折扣,因此作战时也要注意当时的天气。

051.战斗中还会出现帮助玩家的NPC，但不能操作，它们会自动的移动攻击敌人。
052.敌人有在地图上闲逛不主动攻击的类型，还有会主动攻击玩家的怪物。
053.在攻击型怪物中，有只在一定范围内攻击玩家的怪物，也有会一直追逐玩家攻击的怪物。
054.战斗中魔法咏唱时，也可以移动。
055.攻击敌人会少量回复MP。
056.在战斗中可以改变成员的战斗行动命令。
057.在游戏中存在着特殊的BOSS级敌人。
058.王都拉巴纳斯塔以外还有各种城市和村庄。
059.根据所属国家和地域不同，城市的景色和居民的服装也不相同。
061.在王都拉巴纳斯塔西面是无垠的沙漠，因此空气干燥，居民穿着非常轻薄。
062.王都中有各种不同的场所,有许多帝国军的警卫兵守卫。
063.在城市中的操作与野外战斗的操作基本相同。
064.从目前的情报来看，本作依然存在召唤兽。
065.一人或者两人也可以编队战斗。



↑生活在被帝国军占领王都的这对小情人，非常想逃离这压抑的世界，思想与现代的高中生类似。



↑多种族并存的城市、穿着性感时尚的维阿族少女更是构成了王都靓丽风景线。

050. 自动锁敌轻松作战

在战斗中必须重视的是玩家可以通过一条白色的细线来锁定团队的攻击目标，只要怪物在玩家的攻击范围内，则自动出现该条细线，这样玩家便可以非常直观地看清自己的攻击对象。如果在地图上遇到多个敌人时候，玩家不用担心自己找不到攻击目标。不过需要注意的是，这条锁定线也会自动锁定地图上中立的怪物，玩家千万不要看线攻击，以免错杀无辜，引起不必要的战斗。此外，如果玩家觉得锁定线影响游戏的视觉效果，可以自行调节取消。

FINAL FANTASY的PS2之旅

最终幻想X

最终幻想系列的7、8、9代在PS主机上都获得了巨大的成功，其中尤其是7代和8代，更是深得国内玩家的喜爱，夸张点说在国内带动PS销售的大功臣正是最终幻想系列。而在新主机PS2上，最终幻想系列更是再上一层楼，深深地吸引住了广大的玩家。爱情一直是人类永恒的话题，是最美丽的人生追求，而以爱情为主题的最终幻想8获得了巨大的好评，因此最终幻想10依然选择了爱情为主题。在本款游戏中，玩家伴随着毛头小伙子提达共同成长，最终拯救了世界。原本是水球明星的提达早已是万人迷的偶像级人物，但因一场突然而来的灾难，由此改变了他的命运，并结识了女主角尤娜……这款游戏为玩家讲述的不仅仅是拯救世界的故事，还在描写美丽爱情的同时，为玩家讲述了友情和亲情等等，甚至可以说在这里可以找到一切人类最美好的感情。在本作中不但剧情吸引玩家，而且高品质的游戏画面更是为刚上市不久的PS2主机着色不少，曾经玩过这款游戏的玩家一定会记得尤娜出场时在水面上跳舞的那段优美的CG动画，当时给我的感觉只有震撼。游戏的系统更是保持最终幻想系列的作风，轻松简单但又乐趣十足，人物的成长更是特别制作，玩家可以在轮盘上使自己使用的人物学会各种技能，可以让自己喜欢的人物成为自己喜欢的职业，这种高自由度的设定给玩家一种自己做主的感觉，可以让玩家觉得自己是这个幻想世界的主宰，而不是游戏的奴仆。在本作中还存在着大量精彩的小游戏供玩家选择，解谜要素和收集要素更是丰富。本作上市后，真正展示了史克威尔的制作实力，让玩家对最终幻想系列更加热爱，更加信赖，更关键的是还带动了PS2的销量，为PS2能在新一轮主机大战中取胜奠定了基础。



最终幻想X-2

最终幻想X获得成功后，游戏中的女主人公也名声大噪，可以说是成为了另类的偶像，受到无数玩家的喜爱。常言说的好“三个女人一台戏”，而厂商更不能错过这次商机，并推出了另一名虚幻美女配恩，令当时玩家不解的是在最终幻想X中吸引玩家的女黑魔法师竟然因为爱情婚姻，没能在本作中一展风采。不过配恩的酷、莉可的纯再加上尤娜的柔使得本款游戏依然热销。在本款游戏中还引入了换装系统，人物的职业可以根据服装的不同而发生改变，而这三名美少女的换装描写更是香艳异常，吸引到男性玩家更是理所应当。在这款游戏中，玩家可以操作的人物不再有男性，完全是女性角色独占鳌头，游戏中的男人全部只是配角，只能充当NPC,这也是最终幻想系列历史上的首创。游戏的系统也继续保持最终幻想系列的高制作水准，剧情则是继续最终幻想10的故事,玩家可以通过自己的努力，使前作中悲剧收场的提达和尤娜再度重逢，为整个故事画上一个圆满的句号。虽然本作可以说是一款以女性为卖点的角色扮演游戏，但是并非那种仅仅依靠女性美丽，仅仅依靠视觉效果吸引玩家的作品，而是一款相当好玩的角色扮演游戏，绝对不会愧对最终幻想系列之名。

此外由于本作日版游戏受到了玩家的好评，厂商继续出品了最终幻想X-2国际版，在国际版中不但继续将三个女人的这台大戏越唱越火，更加入了新的模式，玩家可以感受到“走格子”的另类最终幻想，也许这是为了最终幻想能继续驰骋在多个游戏类型而做的一种伟大尝试。

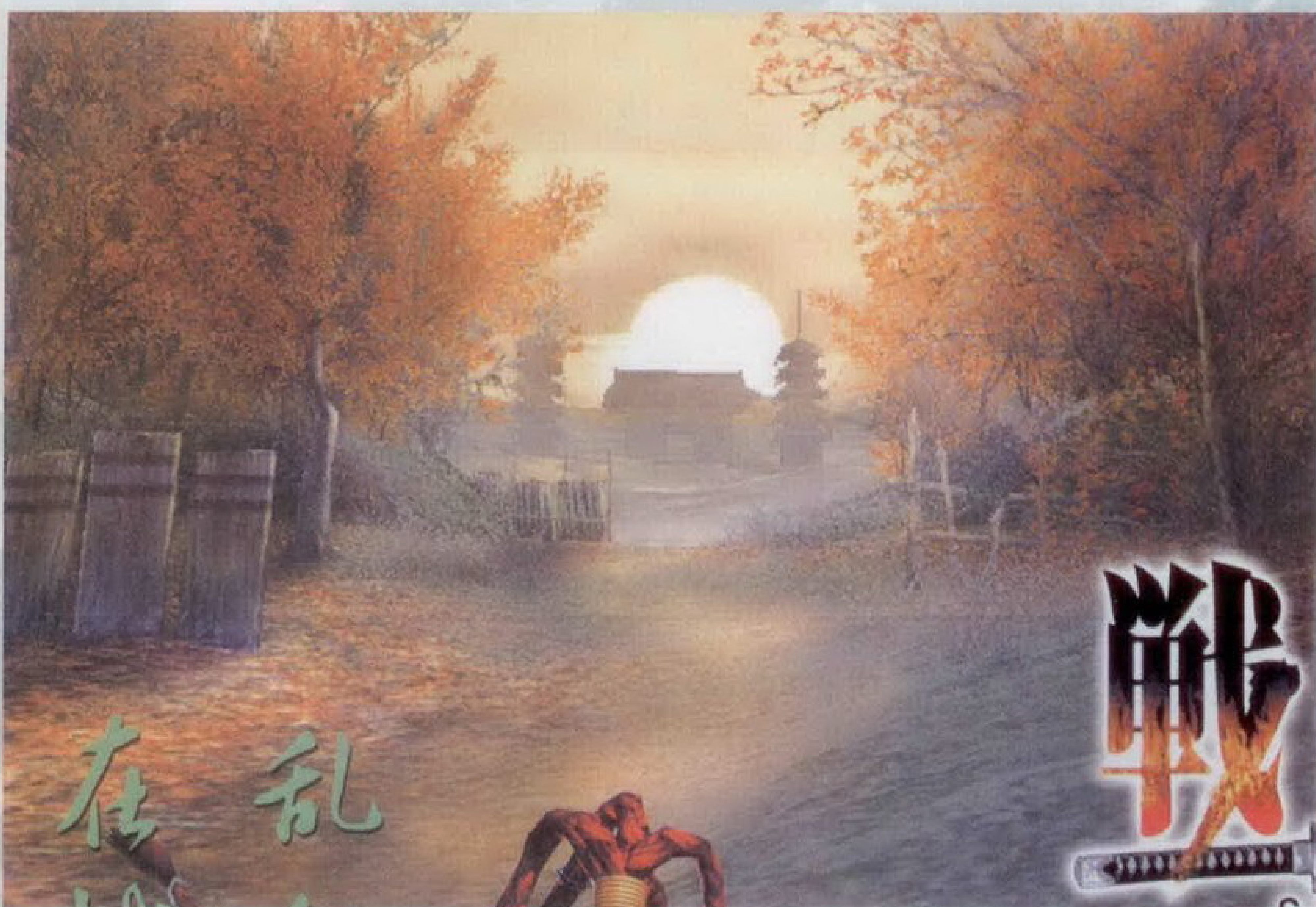
最终幻想11

本款游戏竟然是对应网络的网络游戏,不单让国内的玩家感到郁闷，连日本也有部分玩家表示不满。不过其实仔细想来，这未尝不是一件好事。现在的社会在高速发展，网络也逐渐走进了千家万户，最终幻想11成为网络游戏也是一种游戏跟随时代进步而共同进步的表现。在国内接触到这款游戏玩家的数量，远比其他几款游戏玩家的数量要少上许多，但是并不能因此否定这款游戏的成功。由于是一款网络游戏，则需要更多的游戏时间，厂商还不断地更新版本，并出版了几款资料片。在本款游戏中玩家可以感受到合作的乐趣，可以约上三五好友共同驰骋在幻想的世界中。而且本作玩家间几乎不能PK，虽然游戏中玩家的PK也是一种展示自己实力的方法，但是PK也会影响玩家的正常游戏，厂商的这种选择大大解决了玩家因一点点小问题而大动肝火，进而影响游戏心情的矛盾。游戏的画面相当清晰，可以说完全发挥了PS2主机的硬件机能。不过网络游戏都有自己的寿命，一款优秀的网络游戏一般也只能是风光3年左右，因此这样一款出色的游戏在现在也逐渐出现了颓废的势头……

最终幻想7.塞伯拉斯挽歌

当年在PS主机上最终幻想7出尽风头,而本款作品正是它的相关作品,把最终幻想的世界又带回到了那个年代,城市再次遭受到了巨大灾难,人民的生活苦不堪言，而挺身而出的正是最终幻想7中的任期人物－文森特.瓦伦丁。游戏的类型也一改该系列的角色扮演传统,而是一款动作角色扮演游戏。本作目前还未发售,但已经受到了玩家的重视。

近年来最终幻想系列已经渐渐渗入到了游戏中的各个类型,不再是角色扮演一支独秀,从战略游戏到动作游戏,到网络游戏,甚至已经发展到了影视界,最终幻想7少年归来更是再次证明了史艾的制作实力。目前新一轮的主机大战就要开始,希望最终幻想的道路能走得更好走得更高……



战国无双系列是由KOEI当家作品中很受欢迎的大规模战场战术动作游戏三国无双系统为基础，以日本战国时代为题材而制作出来的作品，也是无双系列很受欢迎的一款作品。游戏以“简单、轻松、爽快”为制作理念，充分考虑非玩家阶层的情况，强调动作的爽快性。作为备受关注的系列续作战国无双2，除了继承了前作的成功要素之外，还对游戏的系统进行了是一定程度的改良。游戏的时代由一代时较为混乱的战国初期，来到了战国中后期，也就是信长创立的安土桃山时代。游戏以战国时代最为著名的关键战役“关原之战”为核心，关卡将比前作多出一半。

戦国無双2

SENGOKU MUSOU

战国无双系列最

在战国乱世的黑暗中制造混乱的风魔忍者五代头领

PS2	本刊译名 战国无双2			CERO 审查予定
	厂商 光荣	价格 7140日元	发售日 2006.2.16	
战略动作	媒体 DVD-ROM	版本 日版	人数 1-2人	记忆卡容量未定

新作品既然是由前作的室町时代末期来到了战国时代的中后期，自然会有一些新的人物登场。这次将登场的新武将角色包括日本屈指可数的传奇忍者之一的忍者风魔小太郎，关原之战中东西二军各自的领军首脑人物德川家康与石田三成，以及随着九州地区战场的加入，也特别收录了战国初期南方最强将领立花道雪的女儿立花暗千代。前作已经登场了的各位角色也因为游戏的时代背景推移而有所变化，普遍的外表都要比以前成熟一些。像前作以青春少年、少女style登场的伊达政宗与阿市，本代中将更为成熟。政宗所使用的武器也从原本的双木刀，变成武士刀与火枪并用，这也表明时间已经到了他所独创的“骑射突击”战术得到发挥的战国后期。游戏的系统部分同样有这一定的改进，比如在攻城战部分加入了城下町的战场，无双奥义系统部分的一些细节也将于前作有所区别，取消了弓箭攻击将之转为一些入特殊攻击的技巧，取消装备型道具等等。很明显能看的出来作品是想在前作的基础上取得突破，并借此摆脱三国无双的影子。

日本历史上最传奇的忍者之一与南国最强武将的爱女参战！

这次新公布的两个角色都是战国时期很有传奇色彩的角色。

风魔小太郎是小田原地方风魔忍者众的世袭称呼，每代忍之里的首领都会继承这个名字。在战国时代很出名且将名字留在历史上的是第五代小太郎。北条家战记《北条五代记》中，有一段描述风魔小太郎容貌的记录：“身高二公尺以上，手足铜筋铁骨，周身肉瘤累累，努睛突眼，黑髭下口似血盆，有四根獠牙。貌如南极仙翁，鼻如悬胆。音声如钟，可传达至五公里方圆之外；压低声音时，低哑裂帛。”这话把他形容得像个日本传统观念里的妖怪一般。不过根据此记述，也有后人猜测风魔一族的祖先可能不是日本人。目前日本史学界流传最广的说法是，他们很可能是属于俄国哥萨克骑兵的谱系，于古代伴随马匹渡海过来，集体定居在神奈川县小田原西方金时山中的风间谷，也就是古道要隘附近。由于骑马技术出类拔萃，风魔小太郎后被北条早云收入正规的北条军部队。后来风魔忍者则一直辅佐北条家，车田正美的著名作品《风魔小次郎》中的风魔忍者也是给姓北条的一族服务，风魔一族与北条一族的渊源从这个流行文化作品上就可见一斑。

立花暗千代是南国大友家著名武将立花道雪的女儿，她的母亲则是三善鉴丰的女儿。立花道雪的好友高桥绍运的儿子宗茂一小就作为婿养子入赘立花家，入住筑前立花城。暗千代竭尽自己所能帮助着宗茂管理立花城，在秀吉南征后，立花宗茂就迁入了柳川城，在文禄四年也就是1595年之后又被减封，但整个过程中暗千代都一直辅佐着宗茂。关原之战中，锅岛胜重（龙造寺家名将锅岛直茂之子）与黑田如水和加藤清正的联军进攻居城，暗千代身穿紫色盔甲，召集了数百名侍女和武士坚守城池。西军战败后暗千代在腹赤村隐居，1602年，年仅34岁的暗千代神秘去世。

风魔小太郎

←这就是传说中的风魔小太郎，不知道他是不是真的是个身高二公尺以上血面獠牙的怪物呢？不过游戏中的形象则未免有点秀气了。左图中的飘雪场景则可以明显地看出新作品的细腻程度将要远超前作。

日本历史的传奇忍者与名门之女参入战国战场！

精彩动画的品质将会更高

无双系列的一个卖点就是用精彩的动画穿插来表现情节，尤其是开场动画是粉丝必须关注的部分。由登场角色们进行的演武会令人激动不已。由动画就可看出本作战斗的激烈，随着时间带的转换，2代的中心战役将是基本结束战国割据、奠定德川幕府基础从而使日本进入江户时代的关键战役“关原之战”，此外作为秀吉南征的情节，新作品也会把前作所没有的九州地区战场进行收录。



←亚号客轮……与故乡有关的一切在时间与空间的大范畴内

随着时代推移变化的场景

既然作品的时代已经变为了安土桃山时代，游戏中的一些主要场景也必然会发生变化。比如安土城和关原等等，而前作时代中的桶狭间和川中岛等地名则将成为历史名词。作品的背景也要比前作亮，从下面的两张图片对比就可以看出。



←金色的夕阳映照出金光闪闪的安土城，看起来就透着气派。

→这是一代的画面，相比之下则要暗淡很多，透出乱世的悲凉。

大幅增加的新角色数量！

除了本次介绍的两个人之外，游戏中还会有更多新人物加入。比如战国时期最重要的战役关原之战的东西两军的两大领军首脑人物德川家康与石田三成都会出现，不仅如此，全日本各有名武将都将在游戏中出现。前作已经登场了的一些角色也会因游戏的时代背景推移而在外型上有所变化，普遍的外表都要比以前成熟一些，使用的武器也会发生变化，比如政宗的武器就将发生变化。



→前作就已经登场的德川家康在前作中是不能使用，本次他也将作为可使用的人物。

新作在大副强化后登场！



←战国无双系列的制作人杉山芳树与系列的总导演鲤沼久史。杉山是光荣的常务取缔役员，是战国无双系列和三国志战记的制作人。鲤沼则参与过决战和三国无双系列的开发。

主题是突出武将的个性和爽快感！

Q：《战国无双2》的主题是什么？

杉山：《战国无双》系列一向是比较重视每一名武将的个性，这次的大方向也不会有什么改变，并且打算进一步加强原创性。

Q：我想爽快感也是一大卖点，这次作品同画面上会不会增加更多的敌人呢？

杉山：在测试阶段中我们尝试把敌人增加到极限，但后来发现并没有想象中的那么好。与前作相比，敌人还是会增加，但相对地，更重要的是平衡性。

鲤沼：在目前的阶段我们只能说本作的目标就是“《无双》系列”最高的爽快感。

Q：本作中会出现关原的场景？

杉山：前作的时间段是信长的时代，是以群雄割据的时代为舞台，而这次把舞台转移到从安土桃山时代和江户时代之间。

鲤沼：前作中的场景画面是感觉比较偏暗，因为“用较暗色调来描画群雄割据的时代”是前作的主题。而本作表现的背景是从安土桃山时代进入江户时代，所以用墨采用了金色，颜色方面变得更加鲜艳。

Q：关原之战后故事还将继续吗？

鲤沼：也有“大阪之阵”，但关键还是关原之战。此外本作在影像方面也大幅进化。因为主要舞台是关原，所以相对地登场武将都是战国后期的武将。这次还没有公开这位作为主要新武将的角色。

杉山：家康和三成的特征都很显著，家康方面就看外观也有很大的改变，并且还拿着非常夸张的武器呢。(笑)

Q：那么关于三成方面？

杉山：他的设定比较夸张。三成是一个智将系角色，所以从设定上就不是一个能战斗的角色。

武将总数多达20名以上

Q：关于登场武将方面有没有玩家们的意见？

杉山：很早就有很多玩家希望加入家康，但是因为预定在《2》中加入，所以之前的猛将传并没有让其登场。

Q：可使用角色的总数？

杉山：可使用角色有20名以上，现在还不能公开具体的数字，不过可能也会有些前作中登场的角色这次不会出现。本次的时代背景和前作相比已经过了一段时间，所以并没有采用前作的设定。比如说市和伊达政宗在前作中都是个小孩子一样的设定，而本作中成长为大人，所以在剧情方面也进行了大幅的改良。

Q：特殊技要怎样使用呢？

杉山：按住R1键的情况下用□键或△键来发动特殊技，此外这次准备了相当多的特殊技。

Q：政宗以外的角色武器将有什么变化？

杉山：只有政宗的武器和前作相比有变化，其他角色只加入了新的动作。

鲤沼：但本作还存在各种具有特色的武器，小太郎的手臂还会拉伸。

杉山：小太郎的形象可能和各位想象中的形象差距很大。身比传说中的形象要文静许多。他的出场主要是在剧情上增加一个卖点，就是和半藏之间的忍者对决。

Q：有没有新游戏模式？

杉山：预定加入“强力”的新模式。但目前还在检讨中，现在还不能说是否就会确定加入。此外在自动生成的城里挑战的“无限城”模式依然健在，并且这次大幅改良进化，绝对会保证让玩家玩得更过瘾。

鲤沼：游戏的主模式“无双演武”的内容非常丰富。每一名武将的场景数和前作基本上相同，因为这次角色数多。

Q：关于场景方面有没有新的改良处？

鲤沼：攻城战除了城以外还包括了城下街，此外城内的地形这次全部都是固定的。

杉山：也就是说这是城只是整个场景中的一部分。

Q：弓箭等远程武器还存在？

杉山：我们取消了弓箭等远程武器攻击。因为R1键是与新加入的特殊技有一定的冲突，结果为了强调动作性，所以最后取消了弓箭。特殊技方面，因为政宗的武器是枪，所以他的特殊技的攻击范围要比别人大一些，有些与众不同，或许会很强？

□文/无无



背负家门荣辱的女性武将

立花暗千代

SPECIAL MIST WALKER



←画面中还没有做出任何数据显示，第一眼看上去可能有些像印象CG，但实际上这就是Xbox360主机1280×720解像度的实际游戏画面。这次公开的所有画面解像度都与这张图相同。

BLUE DRAGON

微软公司将于Xbox360上发售的《蓝龙》迎来了五月份发表以来的最新续报!这款由MISTWALKER和ARTOON负责制作，由鸟山明担纲设定的RPG大作将通过全新画面形式，彻底体现出著名游戏制作者们的崭新创意和最新游戏主机的强大表现机能。

X360	本刊译名：蓝龙				CERO 審査予定
	微软	价格未定	发售日未定		
RPG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定	

从公布的游戏照片中，可以清晰感受到本作的画面表现与众不同。随着视野扩展，远方景物会渐渐变得朦胧，表现出逼真的空气感，角色与背景的刻画非常细腻，具有鸟山明漫画原作中的独到魅力。借助Xbox360的HD影像功能，本作中实现了许多前所未见的表现形式。ARTOON的成员为了在游戏中表现出"想让玩家们看到的"和"想在游戏中达到的"东西，不断在制作中导入各种新技术。在这个过程中，还有只为了掌握一项新技术而特地漂洋过海到德克萨斯去取经的事。



↑行进中的人想改变方向时，总是先将视线转向要面对的方向，然后转过脸，最后再转整个身体。本作中的角色就拥有这样自然的动作。先做好造型，再以各种动作来调试，这是擅长制作动作游戏的ARTOON所特有的做法。

动态造型

对于人的肉眼来说，高速移动中的残像其实是种很自然的视觉现象。《蓝龙》将这种效果以真实时间中的3DCG造型方式表现了出来。可以从各个角度观看自不必说，即使是在即时演算动作当中，那种速度感也能逼真地呈现。



少年少女和"影"的冒险故事

《蓝龙》是部描写一位名叫修的少年和伙伴们冒险经历的RPG。在战斗中直接作战的是反映主人公们心灵的"影（SHADOW）"。这些"影"会化作龙等姿态，并拥有人类数倍的腕力与魔力。进入战斗之后，"影"就会实体化，代替主人公们进行战斗。但是，影子并不具有自我意识，只是根据修等人的行动而对敌人进行攻击。在不同情况下，"影"还可以变形，幻化成"剑"和"杀手"等不同姿态，从而使用不同的攻击方法。通过对游戏过程中修得的技能进行组合，还可以对"影"进行培育，从而获得多姿多彩的战斗方式。并且，当影的形态发生改变后，即使是同一个龙形的影子也会根据形态的变化而发生外观上的微妙改变。



修 本游戏的主人公。是位十六岁的少年，具有直来直去的明朗性格。非常喜欢在古代遗迹中探险。



可露可 与修住在同一个村中的同龄少女。双亲在前一年过世，她虽然装得非常开朗，但是……



基罗 与修一同学习的同班同学。但与修不同，他是喜欢订立缜密计划后再慎重行动的类型。



玛鲁玛罗 与人类属于不同种族的德比族的少年。喜欢用舞蹈来表达感情，是位有些吵闹的伙伴。



佐拉 比修年龄稍长，是位以佣兵为职业的二十岁女性。与修等人不同，对暴力似乎习以为常。

↓《蓝龙》的开发正在有条不紊地进行，但许多情报目前仍在保密阶段，还须等待后面的报道。



最新画面中隐藏的技术和开发中的错误尝试 坂口博信×大岛直人《蓝龙》特别专访

——从初次发表至今已经过了半年，现在开发状况到什么程度了？

大岛：现在整体开发进行了大约40%。基础部分已经大致完成，现在正在拓展游戏里的世界。

坂口：游戏规格已经确定了95%。目前达到了可以制作出把菜单和战斗全部连接到一起并加入剧情，一边探讨剧情一边试玩的版本的程度。

——对应Xbox Live的形式怎么样了？

坂口：具体形式目前还没有确定，如果顺利的话，也许可以在实际推出后实现地图的下载吧。Xbox360本身是一款随着开发进行状况而逐步达到深入破解的"实绩"型主机，我们希望做到和它联动。在此基础上，我们也想加入自己独特的创意，但要做成什么样子还没最后决定。总之，我们是希望做出让玩家看到之后能够发出会心一笑的东西。"原来还藏着这种隐情啊"之类的特殊情节等等。



——本次公开了角色在场景中行走的画面，坂口先生觉得在本作的游戏画面中想要追求的东西达成了吗？

坂口：这不仅是我自己的印象。归根结底，它是个"鸟山明世界"，是个让鸟山明角色们能够阔步前行的场所。因此，我们按照这个思路进行了再现。实际上，这些3D构图全部都是鸟山明先生自己检查的。鸟山明先生自己也制作模型，在绘图时通常会对立体再现进行思考。因此，我们请他本人来对3D构图进行确认。鸟山明先生对背景和角色的熟悉感觉非常在意，我们在激烈的意见交锋中进行了非常深入的探讨。之后，我们请鸟山明先生自己对最终希望达成的目标部分进行了润色，做出了与最初印象非常接近的画面。我们使用了那种有些像粘土工艺一样的质感与色泽，这使得背景看起来显得熟悉了许多。

——将鸟山明先生那种温和的画风转换成3D构图，是不是也存在着许多方向性？

坂口：我们一开始加入了类似卡通透视图的感觉，但最终变成了像现在这种没有轮廓线的东西，在这个意义上，我们真是重复进行了不少错误的尝试呢。当然，鸟山明先生的原画非常有感觉，也非常有力量，即使我们觉得必须想办法把它3D化，但最后还是觉得原画比较好。（笑）角色也是一样，我们请鸟山明先生直接对3D造型进行了修饰。结果与其说是在原来的平面画稿上进行改动，倒不如说是鸟山明先生进行了3D造型的重新设计。这真是帮了我们大忙。



大岛：坂口先生从一开始就说，想做出这种带有柔软的粘土质感的东西，最后的结果是相当令人满意的。我觉得它就如同鸟山明先生所做的模型一样，是一座"3D的鸟山明世界"。

——ARTOON这回是第一次制作RPG，对于这次和坂口先生一起的制作过程有什么印象？

大岛：说实话，一开始我觉得有点害怕。（笑）再怎么说，这次也是"动真格"的工作。游戏的脚本真的完全都要自己来写，一天24小时随时都有邮件返回来。在这种意义上，真不知道会不会因为"厉害过头"而使工作进展不顺利。（笑）

坂口：从现在开始，我是不是应该让回邮件的速度缠得你更紧一点呢。（笑）



所谓散射效果

进行光的反射，各种物体才能被肉眼看到。但是，光的方向并不总是统一的，物体表面充斥着来自各个方向的光。光也会在空气粒子中形成反射，形成柔和的光影效果。本作的用光不仅为了让物体的轮廓清晰，还为了让玩家感觉到物体周围空气的流动。

大岛：但交流态度真的非常好。发去"这部分做好了"之类的信息后，大家都必定给予回复。虽然也有打回来的时候，但都加上了令人信服的解释。有疑问时也总能很快得到解决，这使开发进行得十分流畅。

坂口：ARTOON在进行制作时手脚非常麻利，我们能确实感觉到那种对制作速度毫不妥协的"职业之魂"。我自己是体育出身的，对这种精神非常赞赏。而且，这样的做法还能使游戏产生节奏感。按下按键后应该有多长的反应时间，这种部分让熟悉动作游戏的制作组来做，游戏时的心情会变得非常好，这些地方真的非常重要。我对游戏的最终完成抱有相当高的期待。

大岛：我们希望在这部作品中表达出我们自己动作游戏中一些独特的风格。制作敌方角色时，我们也让它们像主人公角色那样跳起来或者蹲下去，实际动起来之后再决定下一步的设计。

坂口：对，比方说踏入草丛的时候，那种沙沙的感觉和草被分开的样子都清晰地表现了出来。即使是这种看起来像细节修饰的地方，也都是从一开始就有计划地设计好了的。我想，大家最后实际接触到这款游戏时，一定也会觉得感动的。 □文/著子



左边就是众所周知的"《FF》之父"坂口博信先生，他设立MISTWALKER之后再次投入了新作的制作与发表之中，在《蓝龙》中，他似乎将首次挑战作词的工作。右边的是ARTOON的董事长大岛直人先生。ARTOON是在制作了Xbox的《Blinx The Time Sweeper》系列等优秀动作游戏的著名公司。这回ARTOON和坂口先生联手合作，首次对RPG游戏展开挑战。

性感与动感兼顾的搏击



↓一我们将本作只单纯做为PS2平台的增强移植版本是不客观的，实际上，本作的画面用革命来形容决不为过。





全新制作的场景 更为细致的人物设计

KONAMI当时在PS2硬件平台发布搏击玫瑰第一作的时候，令玩家惊讶的是KONAMI敢于将人设如此大胆直接地出现在我们面前，而这些性感尤物们在动作与肢体幅度更大的摔跤竞技中，所表现出的性感更是让男性玩家血脉喷张。也更是由于穿着更为大胆，动作更为喧哗，所以，作为后起之秀的搏击玫瑰才能在“死或生”这个前辈大红大紫的前提下仍能脱颖而出。本次宣布的XBOX版本搏击玫瑰XX是在PS2版本基础上制作的增强版本。除了利用XBOX360硬件平台超强的光影与质感渲染让这些性感角色突显得更玲珑有质，还在场景的重新制作方面下足了功夫。我们甚至可以见到在街头场地进行性感摔角的经典场面。我们现在就可以想象一下在XBOX360 720P视频输出下搏击玫瑰XX能给我们带来的视觉冲击，那一定是美与动感的完美结合体。



更为华丽的美色演武

本作在保留原作角色招牌动作的同时，还加入了众多新颖招数，而由于摔跤这个竞技项目的大幅度动作，让性感穿着的MM们显露出难得的美感曲线，必然让操作者投入度满点！而在新增组队战的激烈对抗中，我们也能在性感之余体会到摔跤独特的爆裂与动感。

↑新人的招数是非常耀眼的F5，能够在女性摔跤中见到如此有爆破力的技巧，也让我们对于本作的技巧表现方面充满期待。

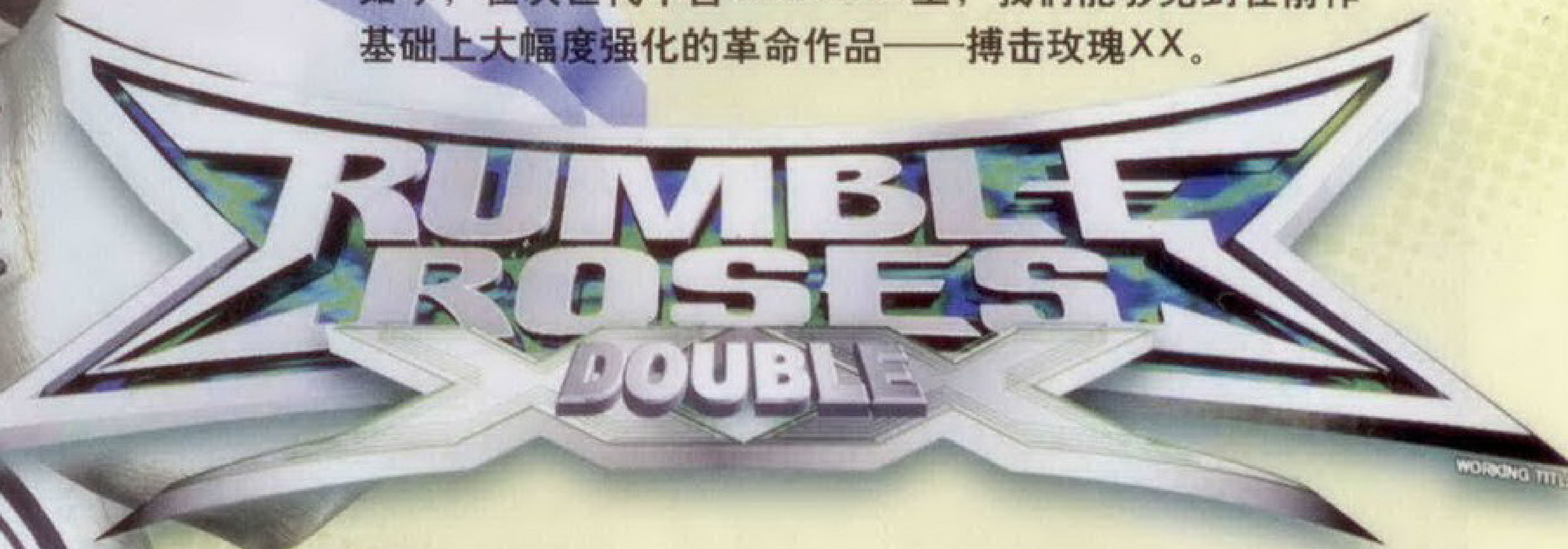


←新人WILD HORSE有着完全美国式的造型，而金色的头与惹火的身材丝毫不逊于前辈。

蓝原 诚

国籍：日本　身高：165CM
体重：48 KG
3C：82CM　66CM　87CM
在原作中人气很高的蓝原属于身材娇小但打击强悍的典型角色，实力不俗哦！

由于死或生系列的成功，让脱离游戏性而注重视觉性感冲击的卖点成为了业界的风潮，但由于卖点突出，人设诱人，这种明显醉翁之意不在酒的游戏类型在今天已经有了最为接近的仿制品，那就是KONAMI的“搏击玫瑰”。如今，在次世代平台XBOX360上，我们能够见到在前作基础上大幅度强化的革命作品——搏击玫瑰XX。



X360	本刊译名 搏击玫瑰XX		
	KONAMI	价格未定	2006年春天
格斗动作	DVD	日版	人数未定	记忆卡容量未定



突破传统人设界限之作











如此惊人的画面细致程度让MM之间的角斗显得充满美感，能将美丽的角色们的质感塑造成这个程度，Xbox360的强大能力可见一斑。

作为原作的革命增强版本，本作不仅仅在光影与画面渲染方面更为细致，更将原有人气角色的动作招数细腻化，并增添了众多新颖的技巧。在本作中，除了可以见到精彩的DOUBLEDDT与F5等男性摔跤都难得一见的招牌特技，更能将双人合体技的精彩带给玩家。在双人配合1ON2或2ON2模式中，我们可以利用单一角色固化对手的瞬间启动精彩的双人合体技，这样的技巧不但能将给对手造成超大伤害，更能在配合技巧的复杂动作中给我们带来特殊的美感。我们期待原作中经典角色DIXIE CLEMETS与REIKO等人的特定合作技巧，在进行性感的对局中，将所有特定角色双人合作技巧全部挖掘，也必然成为本作中一个耀眼的亮点。搏击玫瑰作为一个游戏性感代名词，除了精彩的打斗与性感的肢体信息外，多样式的服饰也是作品中最有魅力的辅助环节。本作中除了将原作的经典服饰全部保留之外，更创作了更多的新颖服饰，将自己心仪的格斗女神进行美丽的装扮，相信也是每一个玩家进行本作的根本出发点之一。而本次的搏击玫瑰XX在KONAMI大胆、直接的制作路线指引下，将前作的已经很惹火的服饰造型风格更进了一步，低腰、紧身且淡薄的服饰比比皆是，在做特定技巧动作时，仅有的遮挡都若有若无，KONAMI这种摆明了打男性玩家市场的作风不知道该佩服还是贬低，但我想在这么美型的角色设计与暴露的服饰装扮下，拥有XBOX360硬件平台的男性玩家真不一定能忍受得了这样的诱惑。大胆的动作与大胆的服饰进行的组合，起到了惊人的化学效应。

□文/大怪

美式疯狂与日式的性感
将大胆的制作风格传承至新生角色

红影的绝技虽然少了一些力量，但却在技巧演武方面占先。

超级新人登场

本作在发售预告中，让我们最为激动的是看到了两名超级明星新人的登场。而作品中最为喧哗的技巧与最为大胆的服饰也在这两位新生角色身上体现了出来。吸收了摔跤界美国风元素的WILD HORSE有着金黄的头发，性感的曲线和白色与星条相间的服饰。KONAMI似乎将WILD HORSE设计成一个有着男性摔跤风格与强气性格的明星角色，这我们可以从她胜利之后的强气胜利姿势与她招牌的技巧动作"F5"（将对手反扛于肩膀之上，在空中横向摔转对手致倒）感受到。如果对摔跤这个项目有所了解的玩家应该知道，F5就算放到男性摔跤世界中，也是一个需要有极大爆发力与力量韧性的人才能够胜任的究极动作。而另外一个明星新人则更引人注目，名为：红影—THE MASTER NINJA的日本忍流角色，在穿着方面身上为紧身网服的她简直让笔者鼻血不止……性感的曲线在这样的服饰下已经不再是若隐若现，而是几乎……这个角色的主要杀伤集中在技巧型招数上，而他的绝技木叶斩，是先反固对方关节，自己踏在绳缆之上，再利用反弹高高跃起，向对手进行反身压制。这样美型的绝杀技巧与她独特的造型相映衬，真是想不人气都不行啊。



↑本作最让人激动的系统之一，组队战模式。不知道游戏会提供多少种华丽的特定组合技巧让我们挖掘。

美仑美奂的身段
无法令人抵挡的高级诱惑



一游戏中经常会出现这样因为激烈的动作而暴露出的性感身材，这款游戏真是有点动机不纯。可惜我们无法抵挡诱惑。

从图中我们可以看到两位超级明星新人的对抗，而在这样的美仑美奂的对抗面前，我们似乎已经可以淡忘死或生四的发售而将目光集中在这款作品之上了。不能不佩服KONAMI大胆直接的创作风格，已经脱离于跟风而独立存在的性感摔跤，必然会成为XBOX360先锋软件中的中坚力量。

美色因梦幻机能绽放
激斗因华丽而感喧哗





波斯王子：双子王座

在大受好评的《时之砂》和毁誉参半的《武者之心》之后，UBI的制作人员们也在尝试着寻找一条更适合“波斯王子”的道路。是偏重于平台跳跃，还是偏重于打斗？抑或在两者之间找到一个平衡点？带着这些问题，《双子王座》终于给“时之砂”三部曲画上了一个句号——至于这个句号是否圆满，就要由你来评判了。

荐菜评价 A

PS2	游戏原名：Prince of Persia: The Two Thrones			
	UBI SOFT	49.99美元	2005.12.1	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	113KB以上

在光明与黑暗之间截然相反的两条道路，引领你走向“时之砂”三部曲的灿烂终结！

如今的玩家已经越来越不满足于单一的游戏类型，他们希望在同一个游戏中体验到尽可能多样化的乐趣，这就使得厂商也必须挖空心思地为游戏增加“新花样”。成功的例子当然并不在少数，例如结合了传统文字类惊悚冒险游戏和动作游戏要素的《生化危机》系列,将养成、经营等要素导入到赛车游戏中的《极品飞车・地下》系列等等，都是玩家们津津乐道的例子。不过，想要成功地结合两种不同类型的游戏要素，一是这两种要素之间确实有契合点，而并非背道而驰；二是制作者必须有深厚的功底，对于两种类型的把握都达到一定的火候，才能找准二者的平衡点。否则的话，就只能做出来一个四不像的东西。

《时之砂》之所以获得成功，“纯粹”可以说是主要的原因之一。从整体上来看，《时之砂》的制作者并没有在一些细枝末节上投入过多的精力，而是将游戏重心全部放在了“平台跳跃+解谜”这一主体上，这恰恰是《时之砂》最为优秀的部分。因此，玩家可以心无旁骛地品味这部作品中的乐趣，而不必去考虑一些其它的东西，一口气打下来会有一种轻松、惬意的感觉。然而在续作《武者之心》中，却大量引入了打斗类动作游戏的要素。制作者声称玩家可以通过自由组合，开发出很多不同套路的连续技。游戏中的招式列表也是长长的一串，有单手武器的，有双手武器的，有近身状态的，有远距离状态的……要将整个出招表背下来恐怕都需要不少的时间。然而实际效果呢？玩过《武者之心》的朋友恐怕都深有体会——这几乎可以说是这个游戏中最烂的部分。

将“打斗”与“冒险”、“解谜”相结合，其实并不是什么新鲜的做法，成功的先例也不在少数。然而,UBI的制作人员们却忽略了一个听起来或许让他们有些尴尬的基本事实：UBI并不是CAPCOM，也不是SEGA,甚至不是KONAMI、NAMCO或者其他什么在打斗类动作游戏方面有所成就的厂商。他们对于“打斗”的把握,只能用“蹩脚”两个字来形容。其实《时之砂》中的打斗部分就早已遭到过玩家的声讨,那种软绵绵、如击败絮的手感和莫名其妙的出招延迟,根本无法让人满意。只不过《时之砂》中的打斗部分所占比重极小，而且大都没什么难度，所以几乎可以忽略不计。《武者之心》比起《时之砂》来，在手感和系统方面并没有什么质的飞跃，却着意地增加了打斗部分的比重，甚至有将打斗作为游戏主体的趋势。正所谓“喧宾夺主”，其实以关卡设计来讲《武者之心》至少不会比《时之砂》差太多，但被糟糕的打斗系统败坏了心情的玩家是否还会注意到这一点，就很难说了。

要评论《双子王座》，就无法剥离它和前两作的关系。制作者显然是试图在前作的基础上做出一些改良，然而他们又没有彻底放弃前作的制作方针、回归原点的决心，“速杀”系统就是这种矛盾的产物。既然打斗部分不可少，而面对面的格斗制作起来又无法令玩家满意,那就换一个思路,走“暗杀”的路子。说到暗杀,又会让人想起《天诛》。不过与《天诛》相比,《双子王座》中的速杀更多地结合了环境互动的要素。最典型的例子就是借助“蹬墙跑”这个动作，从特殊的角度迅速接近敌人，并且在跑动过程中发动速杀，整个动作一气呵成,非常爽快。有时候制作者还会设计一系列的机关,让玩家必须经过数次连续的跳跃、壁走等动作,到达最合适的位置之后才能发动速杀,一次性解决多个敌人。换言之,在速杀系统中,“消灭敌人”与“平台跳跃”、“机关解谜”这几点结合了起来，而不再是互相割裂。这是前两作都没有做到的,也正是本作的亮点所在。在“打斗”与“平台跳跃”相结合的大前提下,《双子王座》在细节方面也下了不少功夫。除了招牌式的蹬墙跑、单杠跳跃、平衡木等动作之外，运动神经发达的王子在本作中又学会一些新的技巧，例如利用弹簧板进行三角跳、在墙缝中使用“壁虎功”等等。虽然没有什么本质上的突破，但比起前两作来，《双子王座》更加成熟、更加完善、更加富有趣味性。

当然，这并非代表《双子王座》已经完美。首先的一点瑕疵仍然是打斗。尽管有了速杀系统，但在游戏中还是有很多场合是强制无法实施速杀的。或者在不慎失手、速杀失败的情况下，你仍然不得不面对面地与敌人搏斗。至于那个所谓的变身系统，则完全可以判定为“鸡肋”。变身前后的王子性能并没有本质的区别，对解谜、跳跃也毫无影响，只是格斗招式有所变化——这并不会给失败的打斗系统带来任何起色。其次，从初代开始就被UBI作为关键词塑造的“时间”在本作中仍然是一个噱头而已。王子虽然拥有“时光倒流”、“时间减慢”等等能力，但是绝大多数时候都只是作为GAME OVER之后重试一次的手段，或者跟敌人搏斗时聊胜于无的辅助方式而已。从游戏的整体上来看，无论是剧情主线还是谜题机关，都与“时间”缺乏互动性。相比之下，同样以时间为关键词的《赛尔达传说・时之笛》就完全超越了“时之砂”的境界。《时之笛》中的时光前进和倒流都与谜题息息相关，是推动游戏发展的重要线索，童年和青年的林克也各自具有独特的能力，来回切换变幻无穷——当然，《时之笛》毕竟是不世出的神作,以它作为标准来评判《双子王座》，也确实是过于苛求了。

经过了《武者之心》的阵痛之后，我们欣慰地看到《双子王座》重新找回了正确的制作路线。尽管不足之处难以避免，不过我们仍然可以看到制作者保持了进取的心态，这也正是我给它做出A级评价的原因。《双子王座》是“时之砂三部曲”的终结，我们也希望它是下一部波斯王子传奇的开始！



北斗评价



从FC时代开始，“波斯王子”系列就凭借其高难度的动作性和颇富创意的谜题设计吸引了不少玩家，进入次世代后，以“时之砂”为代表的系列新作取得了新的突破，作为三部曲的完结篇，本作的素质也的确是不负众望。这次游戏中的谜题设计和前两作非常相似，开发商对游戏流程的发展和节奏的掌控处理得非常到位，游戏的剧情还是一如既往的优秀，让人玩起来就欲罢不能。主角的动作很漂亮，BOSS战做得也很不错，新加入一些动作以及驾驶马车的系统等等细节使游戏乐趣再次得到了提高。

B

猴子评价



《波斯王子》系列以前一直是以解谜为主的冒险游戏。自从进入3D时代以来,一直以绝赞的画面、优秀的品质和颇高的动作要求闻名于业界。《双子王座》作为《时之砂》系列的最后一部作品,其素质之高是意料之中的事。和以前相比，本作的动作更细腻，花样更丰富，作为美版动作游戏中的佼佼者，《波斯王子》可以说是开创技巧型动作游戏先河的里程碑式的作品。由于PS2主机机能的限制,本作在帧数上还是有些许不足。还是XBOX的版本更好一点。最近游戏大作频出，大家可千万不要错过这个游戏哦！

A

无无评价



波斯王子系列一直以来的特点就是高难度的动作性(尤其是对跳跃动作的掌握)和非常又创意的谜题设计，最近的“时之砂”系列新作更是非常受欢迎。本作作为三部曲的完结篇，素质非常高。游戏剧情的优秀使得充满动作性的游戏在剧情方面也不输人。主角的动作很漂亮，新加入的驾马车系统也使游戏乐趣再次丰富。不过不知道是不是最近比较流行喧哗，游戏中有些动作制作得过于绚丽了，有点喧宾夺主的意思，而且过于强调跳跃的微操也在一定程度上使游戏的动作性与爽快感降低了。

B

在无法使用“速杀”或者速杀失败的情况下，最好“走为上计”，而不要与敌人过多纠缠。





龙如

以日本黑帮为故事背景展开的一款拥有高自由度的动作游戏。故事非常精彩，就算是当作一个黑帮电影来看也是非常完美的。至少故事的展开也是和黑帮电影的展开很相像，看来著名剧本制作人驰星周的加入确实是起到了效果。游戏动作场面非常激烈，可玩性非常高，是近期罕见的佳作。

无无评价 A

PS2	游戏原名：龙が如く			
	SEGA	7140日元	2005.12.8	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	135K



SEGA全新的OPENNING LOGO，让人精神一振——难道以前那个霸气十足的SEGA又回来了？SEGA得到重生了？不管怎么说，这样霸气十足的开场足以赚满印象分。游戏也是非常猛烈，说实话，今年一年市场都很沉闷，只有KILL7等几个单手能数得过来的作品能算是亮点，但这个作品确实是给年末的市场抹上了厚重的一抹亮色。游戏扯足"极道"招牌，并一脚跳进18禁里面，让这款描写日本黑帮生活的游戏散发着异色的魅力。

提到日本黑帮,不知你首先会想起什么。是满口关西卷舌腔？大街上轰鸣而过的暴走族？一堆黑西服互相砍手？一截截被砍下的手指？还是追求道义的纹身猛男？如果问我的话，我一时间怕是也难说出个所以然来。因为如果要说清日本人的性格就很难，更别提要把日本黑帮这块与日本政府行为和社会生活有着非常复杂关系的滚刀肉来个彻底剖析了。虽说日本黑帮与意大利黑手党和哥伦比亚贩毒组织并称为世界三大有组织犯罪团伙，但他与其他两者完全不同。他没有哥伦比亚毒枭们的本能式犯罪特征，就是像动物对食物的追逐一样，是一种完全动物性的犯罪。也不具备意大利黑手党家族传统式的犯罪情结，其实对于这些家族来说，犯罪已经成了家族荣耀的一部分，是家徽上雄鹰最锐利的左眼，相对地，他们的犯罪具备更多的人文色彩，也更有深度。

而日本黑帮呢？以上两点可以说都具备，也可以说都不具备。从那些著名的黑帮片你就可以感觉到日本黑帮的复杂："极道之妻"里的大义殉道，"rainy dog"里的只身闯天涯，"枪声"里庞大的黑帮体系对人的影响，乃至于"无仁义之战"里的黑帮间大规模火拼。这些东西错杂在一起你就能看见日本黑帮的形象，我的意思不是强调其丰满——只要是犯罪活动，往往有着超乎人们想象的丰满程度。我要说的是日本黑帮所承载的东西不仅多，而且杂，过于杂，杂得你找不出原色来。黑帮这个人们传统意识里只是单纯暴力的组织到了日本之后都变得复杂无比了。

既然如此复杂，咱们就不议了。不如玩游戏。可惜的是这个游戏也一如我前面所说，就俩字：复杂。复杂在细节上，为什么这么说，因为游戏中的细节处理实在是太出色、太精彩了，很多时候我都会沉迷在一个个副情节中忘记了主线到底要干嘛。游戏以真实的歌舞伎町为场景，一切街景完全复制，除了一些招牌稍微有点改动之外。在这样一个完全重现了的现实世界里进行游戏，我不知道去过东京的玩友们心中会有什么感想。而且歌舞伎町里一切娱乐场所的活动都得到了完全再现，UFO抓娃娃机，VF机台，便利店里可以蹭着看的成人杂志，乃至各家水系夜店里各色的陪酒小姐，甚至地下赌场，东京夜生活一切魅力的东西都展现在你面前，一览无余。这些生活细节能够在游戏里得到再现，绝对是令人感到很亲切的。在这样的环境下进行游戏,真是亦真亦幻,那这到底是游戏人生,还是人生游戏呢？





抛开这些不说，光是这个有着莎木的游戏推进方式、SPIKE OUT的打斗方式和类似GTA的超高自由度，这样一款游戏足以吸引任何一个喜欢硬派动作游戏的人了。更别说游戏中无数SEGA经典游戏中的打斗动作了，这样的游戏相信对于任何一个SEGA饭来说都是一种很难让你割舍的情结。

有了以上的背景和要素，您就可以想象作品会有怎样的一个表现了。或许会有些浮躁的人挑剔游戏的画面，或许会有人诟病其过多的读盘，其实我对游戏磕磕绊绊的读盘也很不爽，但考虑到游戏中那么多的精彩细节，这些读盘也就是比较可以理解的了。此外在打斗部分当中，锁定系统的不得力也会在操作上带来一定的混乱，这也是游戏的一个缺点。但瑕不掩瑜，不论你想看一部黑帮片，还是想玩一个动作火爆的动作游戏，或者你想再度复习一下莎木，甚至你想领略一下东京绚丽的夜景，本作都可以满足你。我想作为2005年低迷的游戏界来说，这部作品确实可以算是一款让人眼前一亮的作品。虽然天气越来越冷，虽然现在的所谓"圣诞节"过得越来越小资，炒得越来越没样，但有这样的一部作品陪伴，定会让你度过一个热血沸腾的新年。因为游戏除了娱乐的要素之外，更包含了其他更多的东西，比如道义吧，男人间的故事吧，或许看起来很落伍，但绝对有价值。

你想要什么？技术？创意？还是……一颗火热的热血战斗之心？SEGA将带给你一切。完美结合名作成功要素的作品登场！

北斗评价



作为一款黑社会题材的游戏，本作可以说是做得相当的"地道"，尤其是一些日本黑社会独有的习惯也在游戏中得到了充分的体现。游戏的自由度非常高，虽然比GTA可能还要差一点，也已经很难得了，而穿插于游戏各处的小剧情和人物对话台词都非常之强，懂日语的朋友在玩本作时肯定会"绝倒"无数次，确实太赞了！游戏主线剧情的设计相当优秀，打击感也做得不错，打起来真有拳拳到肉的感觉。只是视角方面还是有着少许不足，不懂日语的朋友玩起来可能就没那么有趣了。

A

荠菜评价



本作虽然号称《莎木》姊妹篇，但实际游戏方式和《莎木》还是有很大差别的。借鉴了很多其它同类型游戏的元素使得《龙如》成为一个很好玩的游戏，无论是支线任务还是大量的收集要素都使得玩家能够乐在其中。此外，最值得称道的就是游戏中将现实的"新宿歌舞伎一番街"原汁原味地搬上了游戏的舞台，让人玩起来可以投入度满点！不过游戏的缺点同样明显：作为一款动作游戏，打斗手感比较草率、动作单一，而且游戏的画面只能说普普通通，游戏剧情也缺乏应有的深度，可以说是白璧微瑕吧。

A

猴子评价



SEGA自《莎木》之后就一直没有推出这样全视点反射的自由动作游戏了，虽然《龙如》打的是ACT的旗号，但是游戏的自由程度比起莎木是有过之而无不及。而本作剧情讲述的是主人公在帮派争斗的残酷世界中为"仁义"而战斗的故事，虽然属于日式黑帮片的范畴，但是对于看过许多港片，深受"黑社会情结"影响的一部分玩家来说，也许还是很不错的设定。另外一个值得称赞的地方就是打斗场面中花样比较多了，以前在暴力游戏中少见的投掷和抓住对手的头发撞墙等技巧使玩家们感到心旷神怡。

A

游戏中的很多娱乐设施都可以玩，比如街机厅里的游戏和帕青哥等，如果有时间有闲心的话不妨尝试一下，还是挺有意思的。





怪物农场5 马戏大篷车

在最近出品的游戏中，这款游戏可以说是使我眼前一亮的作品，也许是最近玩的游戏都比较严肃，因此玩起这款游戏时格外觉得很轻松温馨。本作巧妙地将音乐益智类游戏溶入角色扮演中，可以让玩家同时享受多种类型游戏的乐趣。说来也奇怪，最近好象本人与妖怪比较有缘，先是口袋妖怪,现在又是怪物农场。

雪飞评价 B

PS2	游戏原名：モンスターフアームム5サーカスキャラバン			
	TECMO	7140日元	2005年12月8日	CERO 全年龄
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	90KB

这部怪物农场5虽然名为农场，但是与牧场物语则完全不同,没有耕种也没有挖矿，更没有钓鱼，不过这里却会给玩家带来别样的乐趣。玩家扮演的角色也不是农场主,不用再从事辛苦的体力劳动，而是出人意料地当一名马戏团的表演者，玩家必须通过自己的努力与可爱的小怪物们成为亲密伙伴，通过自己和怪物的通力合作征服所有观众的心。

作为一款PS2作品，本作的人物设计并不算精致.登场的人物给我的感觉很一般，并没有给玩家带来令人震惊的视觉效果。首先非常不喜欢本作男主人公的形象，看上去让人觉得他的服装很怪异，身上的零碎太多甚至让人怀疑他的行动能力，不过也许这样是为了突出他的与众不同吧。女主人公的肤色让人看了有些不舒服，不像游戏中出现的美女形象，肤色过深而有些像印度人，而她的职业正是神秘的召唤使，只有她才能使用圆盘石召唤出千奇百怪的怪物，可能厂商是出于她神秘职业而设计出的人物造型吧。而各种怪物的设计则让我觉得比较混乱，怪物虽然名为怪物但在游戏中扮演的是宠物，而游戏有些怪物给人一种看上去非常强悍，但完全感受不到任何可爱的感觉，如果作为敌方角色出现则无可厚非，但作为己方宠物登场则让我有些难以接受。不过个人认为主人公最初得到的怪物还算很不错，虽然样子怪怪，但它随着音乐翩翩起舞之时确实让我觉得它非常可爱，可惜它的怪物小头像看起来则不太美观，完全没有观赏性。因此这款游戏虽然也以怪物为主题，以怪物为卖点，但是首先从形象上就输给口袋妖怪。口袋妖怪中的妖怪设计虽然更为简单，但是却能给人以美的感觉，勾起玩家的爱意，尤其是低龄玩家更会看到口袋妖怪就发自内心地喜爱。而本作中的妖怪虽然设计复杂，也可以看出厂商在制作中相当用心，但由于缺少了那种小怪物该有的可爱，恐怕很难吸引低龄的玩家，而成年的玩家也许会很难接受本作相对幼稚的游戏画面。在本作怪物设计中，两种不同种类的怪物合体后可以产生新的怪物，但是这种怪物与原先两种怪物的变化并不是很大,让人可以一眼看出它的来源出处。这个设计虽然有偷懒之嫌，但实际上却使玩家可以更轻松地进行游戏，初期的时候可能还不算什么，但是到了后期怪物多了，玩家恐怕很难记住各种怪物的能力和特点，而这种设计恰恰减轻了玩家的记忆负担。

本作的读盘速度值得称赞，不同场景的切换时，读盘的时间相当短，这也可能是厂商牺牲画面而保证游戏流畅而做出的牺牲。此外在游戏过程中，基本不会出现“卡”的现象，这样不但大大节约了玩家宝贵的游戏时间，更为玩家带来了愉快的游戏心情。如果玩家长时间地将控制人物搁置在一个地点，他将会自己做出动作；在练习室的怪物们也不是傻呆呆地站着,而是做着各自的锻炼运动，虽然这些只是微不足道的细微之处，但由此可以看出厂商用心制作本款游戏的制作态度。

在角色扮演游戏类型中加入了益智音乐小游戏使玩家在完成剧情的同时可以享受到新的乐趣，为本作增添了色彩。虽然这几个小游戏操作简单，玩家不用去应付复杂的系统，但是乐趣却着实不低。玩家只要轻轻地按下相应的键位便可以演奏出一段美妙的音乐。在正式的演出中，可爱的小怪物还会在一旁做出各种可爱的动作，“美少女”也在音乐声中翩翩起舞，给玩家带来了美的享受。

怪物的战斗更是可圈可点，战斗中根据距离的不同，怪物可使用的招数也分为远程攻击和近身攻击两种，玩家必须根据战场的情况做出正确的选择。战斗时玩家不能像玩以往的角色扮演类型游戏一样，习惯性地随便按键便可以轻松取得胜利，而是要经常注意战斗的情况，需要耗费一些脑力。各种怪物还有自己的特性，有自己擅长的领域和惧怕的属性，玩家更要熟悉到亲密伙伴的能力，在战斗中扬长避短取得胜利。战斗胜利后玩家和自己亲密伙伴间的友好度也会逐渐增长，直至长到满心。因此玩家更要与小怪物们搞好关系，要确实把它们当做自己的好朋友对待，要用自己的真心获得它们的信赖。在本作中怪物的性格也各不相同，因此玩家必须要因材施教，不能对所有的怪物统一管理。这样就会让玩家感觉自己仿佛是小怪物们的监护人，对怪物们或严或松的精心照料,这样一来随着怪物们的逐渐成长，会让玩家有一种成就感,更会对这些亲手养大的怪物们产生感情。



此外本作的收集要素也做得相当不错,多种形状各异的妖怪、多种物品等等都非常值得玩家深入研究，更是有完美收集癖玩家的不二选择。可惜的是本作的主题又是讨伐魔王拯救世界，本来既然名为“农场”的游戏就应该多一些轻松欢快，多一些乡土气息，让玩家能更轻松更开心，而少一些刀光剑影你争我夺，虽然本作玩起来确实比其他的角色扮演游戏轻松，但是总觉得还是不够。

成为一名优秀的马戏表演家音乐达人！与自己的亲密伙伴一起为大家做出精彩演出！

小沛评价



TECMO这回的《怪物农场5》比上次有了不小的进步，除了原先最基本的怪物养成要素之外，还加入了大量角色扮演与冒险的成分，游戏的风格也变得更具有奇幻色彩。但说白了，这个游戏的主旨就是让你扮演马戏团驯兽员去训练各种怪物。在这一点上，这款游戏和《口袋妖怪》有点类似，都是要扮演立志成为优秀怪物训练员的年轻人，另外还有一位具备神奇力量并背负着未知使命的女主角。这里插一句，我对这款游戏的人设非常满意，特别是片头的感觉很好。

B

唯夜评价



这个系列早年也算TECMO旗下比较有名的作品，不过如今在同社其它游戏光彩的掩映下，自身已黯淡了许多。出于这些现实情况，可以想见本作这次会寻求一些突破--早说过了，TECMO是一间想去做游戏的公司。系列5代除了在整体风格上有了较大转变之外，也综合了模拟养成、RPG以及冒险等多种类型要素，游戏中的人设颇有幻想味道，给人以清新感，值得尝试一下。音乐mini game作为游戏中的一个重点要素，变化性还算比较丰富，较有趣味。

B

大怪评价



怪物农场五：与以往风格不同的是，本作的风格改为了奇幻冒险风格。游戏中主要描写了立志成为怪物养成者的男主角朱力奥与具备神奇力量的女主角娜由塔在跟随马戏团的巡回表演中所遇到的各种冒险。虽然游戏中仍然存在着怪物养成等中坚要素。但总体架构非常完整，类似于传统RPG的走线会让操作者感到非常轻松而舒适。系列中的招牌怪物的造型非常多样，连SCE知名吉祥物多罗也会在本作中露面，喜欢轻松气氛的玩家不要错过的好作品哦。

B

喜欢音乐游戏的玩家绝不要错过本作。





使命召唤2

作为当今战争题材FPS的金字塔，使命召唤系列已经成为技术与品质的代名词。随着XBOX360的发售，已经在PC平台上获得巨大成功的使命召唤2如今降临在这个梦幻平台之上。在XBOX360强大的硬件支持下，画质和操作都几近完美。一款历史上最强的二战题材虚拟战争游戏终于被塑造成型。

大怪评价 B

X360	游戏原名：使命召唤2			
	ACTIVSION	49.99美元	2005.12.10	
第一人称射击	媒体	美版	1人	180KB



重新演绎的真实战场——使命召唤2
二战时期最为惊心动魄的片段自在其中！

前一段时间，PS2与XBOX平台同时发售了使命召唤系列的最新资料片“红一纵队”。客观地说，以XBOX与PS2的硬件实力想要将真实的战场效果完美营造出来是有相当的难度的。但游戏仍然在局部环节与整体渲染效果方面巧妙地拿捏，令我们忽视了细致的不足而放眼于整体的战场气氛中，小组的制作手法活用了硬件性能，并获得了一致好评。但InfinityWard小组制作的使命召唤系列从诞生以来，能够压倒传统名作荣誉勋章系列成为二战题材的第一FPS，与整体真实的细节描写与博大的战场塑造息息相关。无论是在气候，弹幕，材质描写与器材刻画等等环节，都需要硬件能力的全力支持。以前，使命召唤系列还在利用着软件与剧本能力巧妙的控制着硬件能力不足带来的缺憾，但现在，XBOX360版使命召唤2的推出终于让硬件实力与小组的软件制作能力完美融合，为我们重新演绎当年真实战场的硝烟与残酷。

使命召唤2之前曾经推出过PC版本，当时就以高级画面引擎与宽阔的战场效果享誉业界。如今XBOX360版使命召唤2虽然为移植作品。但由于运转硬件为次世代平台XBOX360，所以在硬件支持方面达到了惊人的地步。支持720P输出的细致画面与超强的硬件渲染能力令战斗场景的材质与光影效果达到了历史最高水准。在我们看来，能与最高配置日PC版相并肩。使命召唤系列当年就以专业的战争游戏著称，其中众多游戏制作要素例如环境变化与自由地形等在后来都成为了战争类FPS追随的标准。InfinityWard小组一向希望在各个方面达到同类型游戏的尖端水平，这也是已经在PC平台获得成功的使命召唤2在XBOX360平台重新制作的根本原因。而画面的强大支持让使命召唤2的尖端图像引擎得到了更广阔的发挥空间，在画面质量方面，除了将人物与器械材质渲染的真实细腻外，本作最大的特点是在武器效果包括弹幕与爆炸效果方面进行了重新的制作，如果您离爆炸点不远，您就会感受到游戏给您带来的真实震撼。（笔者刚刚开始游戏，将视角调整为近视点后，面前的战友居然如同蜡像一般的细腻，而在作战中，无论是手榴弹或是烟幕弹，散开的烟幕非常真实，透过烟幕弹的掩护一点一点淡淡显出的场景给我留下了深刻的印象。）

本作横跨二战三大战斗阵地，包括俄国红军的保卫战役，美军在西欧的战役以及在诺曼底和北非的两个英军战役。作为真实战争刻画方面，不同的气候与不同风格的建筑结构在游戏细致的描绘下都映入玩者眼中。由于作战阵地的更替，无论是气候炎热的北非战役或是气候寒冷的俄罗斯保卫战，在气候和材质上的描绘会让您身临其境。北非战场地面的细密草丛，俄国战场白茫茫的冰雪之地都刻画得极为到位。游戏重现真实已经到了令人发指的地步，InfinityWard小组参考了众多历史资料，并请了多位二战老兵作为资料监督。在游戏中，大到空战设施，虎式坦克，小到伯朗宁半自动步枪，包括战役场景与掩体位置的设计都非常考究，严格按照当年的战斗场景重现为目的设计。本作无论是在队友或是敌人AI方面有了重大的提高，敌人会利用掩体与掩护对我们造成更大的威胁，而我方战友不但能主动进行交叉掩护等高级动作，更在发现敌人位置时能高声呼喊出敌人所在方位。游戏虽然重现了众多战役。但内容方面却有着相通的地方，那就是团队效应。每一次任务经过的战斗经历中，最可信任的并不是你手中的武器，而是你身边的战友，这对于战争历史有了解的玩家定能引起共鸣。在战斗中，无论是行进的方向，或是下一步的指引，你身边的战友都能给你最明确的指引，而战争的残酷也是从队友身上体现了出来，在任务过程中，有的时候你已经将自己的任务进行的几近完美，但仍旧不能阻止自己战友的牺牲，无论是从战壕中突进的一刻，或是彼此掩护进入危险地带的时候，总是有亲密的伙伴倒在无情的炮火之中，游戏也并没有在这方面进行掩饰，鲜血与硝烟交织在一起，将真实战争的残酷体现在游戏中，令人回味深长。



FPS确实是TVGAME的插班生，原因并不是机能与PC有本质的差距，而多是在操作环节上难于与鼠标键盘看齐。而XBOX360在手柄操作环节上却进行了重大革新，令FPS这个TVGAME硬件平台的苦手类型在次世代平台上完全摆脱了操作窘境。XBOX360的手柄为无线手柄，可以在室内多个地点进行游戏，而操作键位方面，比较主要的大范围行动和视点转换交给了两个灵敏度超高的类比摇杆完成，操作感觉绝非以前的手柄可比拟。而作为其他辅助键位，也都放在了其他合理对应的键位上，当然也可以随玩家习惯进行调整，对于笔者来说，我还是习惯默认键位，将射击键放置在R2的位置上，很自然的有种扳机扣动的感觉，真实且自然。总体来说，游戏的操作已经完全不逊色于鼠标键盘搭配，甚至我已经更习惯于XBOX360的手柄密集组合。在印象中在TVGAME平台上如此自如的操作FPS游戏，这还是第一回。

唯夜评价



之前看相关宣传动画的时候，觉得这一作还是显得有些粗糙，不太合乎360游戏的水准，不过当游戏拿到手中的时候，虽然那种“进化得不彻底”的感觉还在，但游戏整体的战场氛围确实展现得不错，一场冷峻的、野性的，相比现在已显得颇为原始的战争被表现得很有味道。游戏的远景描绘得比较细腻，各种武器刻画得比较写实，但人物仍然被构造得像硬塑做的一样——皮肤的材质贴图还是缺乏进化。本作敌人的AI相当值得称道，使人真的感觉到在战场上需要时刻保持的那种灵敏和紧张。

A

雪飞评价



厂商同时推出两个版本让广大玩家选择，XB360版与之前的PS2和XBOX版完全不同，当然，这并不只是画面效果上的差距那么简单。这款游戏让人们看到了新主机在性能上的提升，重点是场景中的气氛营造的确非常出色，各种天气效果真实自然，使用HDTV后更使游戏的真实感大大提升。另外值得一赞的是新主机的手柄操作感非常好，尤其打FPS简直完美。游戏的流程并不长，难度方面让玩惯了二战FPS的玩家有些不满，不过LIVE上线后的合战乐趣却使游戏精彩程度大幅提升。绝对是首发软件中的必收之作。

A

小沛评价



Xbox360首发的游戏中，第一人称射击的类型实在是太多了，而《使命召唤2》可以算是其中的佼佼者了。以二战为题材固然不是什么新鲜的，但相比其他虚幻的主题来说要更能让人找到实战的感觉，并且可以深刻了解战争的激烈和残酷。本作的画面比较细致，但质感有所欠缺，包括人物的皮肤还有衣服的外观，似乎都呈现出了较为硬质的金属感，其他的环境细节都还不错，像风雪、蒸汽、灰尘等效果都非常逼真。另外，这款游戏的操作感绝对上佳，这和Xbox360无线手柄的出色设计有着绝对的联系。

A





星际游侠

这几个月以来，笔者一直等待这部游戏的发售，经过一个秋天的煎熬，真是“等得花儿都谢了”。本作虽然是SCEI发行的，但是由于制作小组LEVEL 5的优秀品质和先前《勇者斗恶龙VIII》给大家带来的震撼，使所有人对这部原创作品充满了信心。经过20多小时的一周目通关后，笔者切身感受到了LEVEL 5的实力。

猴子评价 A

PS2	游戏原名：Rogue Galaxy			CERO 全年龄
	SCEI	6800日元	2005.12.8	
动作	DVD-ROM	日版	1人	129KB

LEVEL5 跨年度角色扮演游戏大作华丽登场！万众注目，期待已久，所有RPG热心玩家必玩之作！

有人说LEVEL-5是“奇迹的制造者”，这种说法其实一点也不夸张。在经历了《暗云》系列制作的成功和《勇者斗恶龙VIII》的辉煌之后，这个小组再次为SCEI捉刀代笔，在PS2上制作了《星际游侠》（Rogue Galaxy）这个游戏，笔者在通了这个游戏之后，认为它并没有辜负当初FAMI通做出的“王道RPG”的评价。时尚的卡通渲染，清新的人物形象，被制作人巧妙地化于无形的“无缝读盘”，以及作为新作RPG的诸多要素，使这部作品在竞争对手众多的2005年RPG群雄中占据翘楚之位，这一副把持牛耳的架势可不是装出来的。

《星际游侠》吸收了《暗黑编年史》和《勇者斗恶龙VIII》的优点，综合了传统RPG和动作RPG的长处。LEVEL-5摒弃了传统的回合制战斗，但是又继承了传统RPG“移动与战斗动作分离”的原则。从本质上来说，虽然本作的动作要素占很大比重，但是无论从剧情安排还是系统设计来看，《星际游侠》继承正统游戏的部分还是比较突出的。可以这么说，这部作品在移动中趋向于传统RPG，而战斗时却变成了纯粹的动作游戏。这种集刀剑、射击、摔投和跳跃攀登等要素于一身的战斗方式使RPG玩家在游戏时也享受到动作游戏的乐趣，尤其是近距离作战时，一刀一剑的砍击感表现得真实而激烈，有时候甚至使人产生玩《恶魔猎人》这样的游戏的感觉。玩家在打游戏中的第一个大BOSS时就要跳到它的身上进行攻击，在被它甩下来的时候会联想到《旺达与巨像》中的战斗场面。本游戏令人惊异的地方远远不止这些，像合成武器、利用工厂开发新产品、利用特殊条件的战斗获得评价并且在银河内取得排名，捕捉昆虫参加比赛等要素都是向许多不同类型游戏进行借鉴的结果。这种做法可以满足不同种类玩家的要求，使游戏的受众面更广。从这一点来说，LEVEL-5是成功的。

从总的方面来看，《星际游侠》是一部LU和CU双向的作品。原因很简单，游戏里敌人的能力是随着主角的强弱发生变化的，这就不需要玩家们为了这个游戏而刻意地练级。（这和同为LEVEL-5开发的勇者斗恶龙VIII形成了鲜明对比，但是DQ系列的主要乐趣就体现在练级上，它和《星际游侠》对应的玩家群不尽相同，这一点是很明确的）而在战斗的时候，主角也很容易跑掉，因此虽然有的地方遇敌几率并不算低，但是许多玩家还能依靠一路小跑来躲避这些麻烦，从而节省了游戏的时间，或者把有限的时间拿去在游戏里做更想做的事情。至于能力升级方面，用普通道具代替特殊的魔法宝石等不易得到的贵重品也使更多人愿意对自己手中的角色们进行改造。另一方面，之所以说它照顾了一部分核心玩家，是因为游戏中的隐藏和收集要素是非常丰富的。本作不像有的RPG，只通过一周目就可以刀枪入库。通关之后的追加内容以及收藏、合成加工和任务达成等要素使众多沉迷于本作的玩家们乐此不疲。许多玩家们热中于以各种苛刻的条件完成游戏中的“挑战任务”，或者将自己的武器改造成性能优秀的上等货，不得不说这里面吸取了一些动作游戏和MMORPG的要素。当然了，受这些游戏影响的RPG不止《星际游侠》一个，但是作为日式RPG的代表作品，它的特征标志着RPG游戏制作的一个趋向。游戏制作人的目的，是让更多的玩家们见识并且喜爱这个类型的游戏。这种“浅尝容易，深究又有内涵的”做法是值得称道的。



当然了。作为LEVEL-5制作的游戏，《星际游侠》并不是一点缺点也没有。游戏的剧情虽然感人，细节穿插也很多，但是落入俗套的也并不在少数。笔者在初接触这个游戏时原本还以为它讲的是平民出身的勇敢少年冒险的惊奇历程，没想到，到了中盘靠后还是遁入了许多类似作品的圈子，男女主角依靠着自己与众不同的王族血统成为整个银河系的救星，而伙伴之间友好与背叛、聚合与分离的背后仍然有着种种与其他作品相似的隐情。更让人不满意的是一周目最后那么一点动人的故事情节居然由一个从没露过面的解说员拿两句话就带过去了，难道说这是LEVEL-5擅长的手段吗……？

当然了，尽管本作有那么一点点不足的地方，但它毕竟凝聚着LEVEL-5多年来制作游戏的经验和制作人的心血，而且在情感戏方面的刻画还是相当出色的。除了主线剧情之外，像波卡乔博士将儿子的记忆移植给机器人，塞蒙的妻子带着女儿穿越星际四处寻找失踪的丈夫，斗犬迪戈和战友的生死友情，狮子、巨蟹、天秤三个遗迹里的故事，甚至监狱长和复制人这样的反面人物都有其感人的方面。玩这个游戏的时候，你可以找到许多能够让你感动流泪的理由。到最后，所有玩过游戏的人都会明白一个道理：和平是宝贵的，而为了满足私欲鼓动战乱和纷争的行为是要遭到所有人鄙视和唾弃的。只要大家能够明白这一点，那么这个游戏的意义也许就已经超过了游戏的范畴。

无无评价



LEVEL 5果然出手不凡，如果不是SCE硬要它穿自己的马甲，或许乐于接受的人会更多，至少我就会是其中之一。作为一个RPG游戏来说，本作已经没有太多可以挑剔的。作品从骨子里就散发出DQ的味道，只是将其战斗方式改成了动作。无论从哪一方面来说，作品都是继承了大家之风范，绝对可以说得上是一款经典作品，尤其是在今年黯淡的市场里，出现这样一款作品是更加难能可贵的。只是游戏中迷宫有点太多了，有点谋杀时间的意思。除此之外其他的部分还算很不错，总的来说是一部好作品。

A

北斗评价



强烈推荐本作为年度最佳RPG游戏！游戏的素质其实与DQ和FF已经相差无几了，本作所欠缺的仅仅是时间上的沉淀和少许的王者气势。开发商借鉴了许多其他成功RPG游戏中的优秀系统，动作要素相当强的战斗系统使战斗的乐趣大幅提升，整个游戏之中几乎没有明显的读盘时间，这点尤为难能可贵。画面、音效俱堪称杰出，游戏的深度和可玩性都超高。唯一的遗憾可能就是迷宫在本作中所占的比重似乎过大，连续游戏时间太久容易造成审美疲劳，在星际旅行方面的刻画仍有待进一步加强。

A

荇菜评价



LEVEL5在RPG制作方面的功力越发精进了。本作并没有受到DQ8的框架束缚，重新回到了LEVEL5原来的制作轨道上，游戏中的点点滴滴都隐约可以看到《暗黑编年史》的影子。画面在PS2现阶段可以说是登峰造极，美仑美奂的动画渲染常常让玩家惊叹于场景的色彩瑰丽。操作方面比《暗黑编年史》更加进化，合成系统和技能系统仍然非常平易近人，虽然复杂但不繁琐。游戏整体虽没有太多标新立异之处，但是给人非常成熟的感觉，很快就能轻松上手。绝对是RPG爱好者不可错过的杰作。

A

和上月点评的游戏相比，玩这个游戏的感觉简直就是天堂里坐沙发——又舒服又幸福。真不愧是RPG玩家必入之作！





完美黑暗 ZERO

微软新主机XBOX360首发作品中的重头，由著名英国游戏厂商RARE制作的完美黑暗新作素质相当高。虽然本作是一款第一人称视角的射击游戏，但也同时包含了动作、解谜等各种要素在其中，种类丰富且细致的武器系统非常吸引人，近未来科幻背景的设定也容易让人想到HALO，本作是相当棒的游戏。

北斗评价 A

X360	游戏原名：Perfect Dark Zero			
	微软	49.99美元	2005.11.17	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-32人（online）	100KB



提起RARE这个大名，相信许多玩家马上就会联想到《大金刚》、《星际火狐》和《007黄金眼》这些著名的游戏作品，确实，RARE这个英国制作小组的游戏开发实力和其制作出来作品的高素质一直以来都是业界有目共睹的，当初任天堂竟然同意将这位得力干将卖出实在是许多人怎么也想不通。离开任天堂的RARE随即投入微软的怀抱，相信微软为此一定花费了不少银子，而RARE也确实很对得起微软的投资，前段时间在XBOX上发售的《松树库克·战斗重生》游戏素质非常高，可惜我国大部分玩家因为种种原因没能接触到本作，小编们可是都对其称赞有加哦。为了支持微软最近新推出的主机XBOX360，RARE准备了两份丰厚大礼，一个是《妖精公主·神力原理》，另外一个就是这次我们要说的《完美黑暗 ZERO》，事实也证明了RARE付出了相当的诚意，本作可以说是XBOX360玩家不可错过的优秀作品。

这次的《完美黑暗 ZERO》其实已经是本系列的第2款作品了，RARE曾经于2000年在任天堂的N64上推出过系列开山第一作《完美黑暗》，这款游戏的素质相当之高，许多国外网站纷纷给了其近乎于完美的超高评价，该作在受到N64玩家的普遍欢迎之外，还获得了市场销售与各种国际游戏奖项的肯定。如果不是N64在主机之战中处于明显的下风，该作的成就更是无可限量。正是由于前作有着如此出色的表现，才使得本作自公布之日起就备受关注，更是直接导致了拿到游戏后小编们为了头一个试玩而引起的“大乱斗”。关于本作，有一点是必须单独提前拿出来讲的，那就是将XBOX360的系统语言设置成中文之后再运行本作，就会在标题画面中给出的游戏名称中文译名：《完美女煞星》……当看到这个标题后围坐在电视机前的一干小编纷纷扑倒在地，不错，这个译名确实够彪悍，只不过，怎么总让人想起小时候看过的那些港产片？

作为一款动作性非常强的FPS游戏，本作的操作是绝对简单不了的，不过RARE在按键布局的射击上显然花费了不少心思，各种操作的按键搭配非常合理，再加上360配备的新手柄，玩起来手感挺不错的；而且单机模式下一开始的时候系统会很体贴地提示玩家游戏的基本操作，有了这一缓冲过程，相信即使完全没有接触过前作的玩家也不会遇到太大的障碍，无需花费太多时间即可进行比较熟练的操作。我国玩家同样可以在把主机系统语言设置成中文显示后看到全中文的界面和相应游戏提示，的确让人感动。作为新主机首发游戏中的杰出代表，本作在画面表现上相当令人满意，尤其是在接上高清电视后一玩，更是让人有一种眼前一亮的惊喜感，可以说，买了新主机买了本游戏而没有购入与之配套的高清显示设备的话实在是极大的浪费。游戏中大量带有科幻色彩的武器，包括手枪、冲锋枪、狙击步枪和各种重武器看起来非常的真实，从枪体极强的金属质感到射击后白亮的枪管，这些细节之处的刻画无不让人惊叹。人物的刻画也相当真实可信，敌人们会根据玩家射击的位置而分别做出相应的反应，不管是打中其脑袋、躯干、手臂或是大腿，甚至只是打在其旁边的地方也都会有各种各样不同的反应，仔细观察这一点也是挺有意思的一件事情。不过也许是东西方审美观的不同，游戏中其他人物的长相可就实在让人有点不敢恭维了，就算人家是杂兵甲路人乙好歹总得像个人样嘛，这点是小编比较不满意的地方。

本作单机模式下的流程在同类游戏中也可以算是比较长的了，十二个小时以上必须，关卡与任务非常之多，场景的跳跃非常大，包括危机四伏的热带雨林、高楼林立的街头巷边、充满科幻色彩的工业基地等等。除了主要的第一人称射击外，本作中还引入了大量的动作性和其他要素，包括破解密码锁时专用工具的操作、远距离遥控探测装置探路和完成一些特殊的任务等等，这些物品和要素的引入既突出了游戏近未来科幻题材背景的设定，也大大丰富了游戏的可玩性与趣味性，不同的操作方法还可以缓解玩家长时间游戏造成的疲惫。射击部分是本作的重点，可以说有着丰富射击游戏制作经验的RARE这次的表现更上一层楼。考虑到用手柄玩FPS游戏终究会在瞄准的准确性和反应灵敏程度上有所欠缺，这次对瞄准精度上的要求比较宽松，只要敌人在准星的大范围之内，准星就会变红，这时的射击就是有效的，可以说是非常体贴的射击；而一些要求精确射击的场景，比如狙击建筑物内的监视器也可以通过按L键ZOOM IN，此外像有的监视器要求我们在极短的时间内完成“隐蔽→寻敌→瞄准→射击”这样一系列的连贯动作，虽然难度不小，但一气呵成搞定之后的爽快性也让人颇感满足。游戏中不论是单机模式还是多人对战或联网游戏，内容方面都非常丰富，小编强烈建议有新主机的玩家尽量上网试试本作的联网对战模式，确实非常赞哦！



微软新主机上绝对不能错过的优秀作品！不论单机模式还是联网模式都相当耐玩！

荐菜评价



这是我心目中的“次世代游戏”吗？很不幸，答案是否定的。作为首发游戏中最受人注目、得到评价也最高的游戏之一，《完美黑暗ZERO》给我留下最深刻印象的是各具特色的武器，以及根据不同情况灵活运用这些武器所带来的乐趣。从整体上来看，无论是画面、音乐还是游戏内涵，《完美黑暗ZERO》比起PS2、XBOX这一代的游戏来都有一定的进步，但这种进步却还远远没有达到“质变”的程度。作为一个游戏来讲，本作无疑是相当优秀的。但要作为“次世代游戏”的代表，它却还并不合格。

A

猴子评价



由于XBOX360机器内置多国语言显示机能，所以本作可以直接调成中文的版本。官方中文名为“完美女煞星”的这一款作品是XB360初期阵容中比较亮眼的一作，开头动画演示中女主角的剪影造型与007如出一辙，而实际操作画面的精细程度已经不太好用文字形容了。与《山脊赛车6》这样完全没有诚意的搪塞之作比起来，《完美黑暗》在细节描绘与操作感觉方面做得显然要好很多。虽然游戏的主要内容是FPS，但是其中所包含的谍报要素使许多间谍游戏爱好者欲罢不能。总之是值得玩的一部作品。

B

无无评价



RARE的著名FPS游戏续作，经过多年潜心开发终于在新主机上与我们见面。画面效果上的变化就不多说了，较之于N64时代的前作，新加入的动作系统使游戏不单是FPS类的单调形式，由于场景的广阔，进行游戏时要特别提防敌人藏匿中的攻击，这对玩家的观察细致程度提出了相当大的挑战。游戏流程与前作近似，仍然是任务制，可以反复挑战，更可通过LIVE多人协作，大大增加趣味性。游戏流程上比较令人满意，由于游戏本身难度不低，加上后面关卡的设计越发复杂，使游戏中的探索成分加重不少。值得反复玩味。

A

开密码锁需要按左键使用专门的工具，破解时当三个圆环内的蓝色块在一列时确定，完成两次后需要白色光斑与蓝色块重叠才行。





山脊赛车6

《山脊赛车》在今天扮演的不是赛车游戏的顶级作品，而是新主机首发的必备软件。用这样的手法来提高销量的确是这一系列的悲哀，不过面对越发残酷的市场竞争，稍微耍点手段也是可以原谅，何况这一系列的进步还是有目共睹的。本作在首发的游戏当中也算是素质不俗，起码比其他作品更值得购买。

小沛评价 B

X360	本刊译名：山脊赛车6			
	NAMCO	59.99美元	2005.11.17	
赛车竞速	DVD-ROM	美版	1-2人	192KB

永濑MM重出江湖，惊艳却只昙花一现！氮气加速发扬光大，充其量仅为PSP翻版！

要评价《山脊赛车》恐怕得先唱唱高调，这一系列作品在众多的赛车游戏中可谓独树一帜，无论是明星效应还是超常的速度感，都给人留下了极其深刻的印象，特别是它每一作的销量也都不错，这更说明了NAMCO在赛车游戏制作上的天分。然而究竟这些优势是如何形成的，就值得我们探讨了。

首先是明星效应。大家都知道，永濑丽子是“山脊”系列中不可动摇的第一人气女星，而这一打造虚拟偶像的做法也是NAMCO的创举。虽说任天堂的马里奥、世嘉的索尼克以及NAMCO自社的吃豆小精灵都是游戏的虚拟偶像，但这些基本都是卡通形象或非人类生物，充其量就是个“吉祥物”。而永濑丽子则不然，她是一个按照真人比例，而且基本没有夸张表现的人类。4代中的形象尽管和真人还有些差距，但基本已经达到PS时代的较高水准了，玩过那一作的人应该都记得她把鞋跟崴断，一瘸一拐走路时的情景，更忘不了她在公路上拦下高速飞驰的赛车时露出的笑容。甚至有很多人玩这款游戏就是为了要欣赏那一段片头CG，于是这位赛车MM就成为了这一系列当之无愧的首席代言人。以至于5代换为深水蓝之后，人气方面逊色了不少。这次6代重新起用了这位永远23岁的美丽代言人大概就是出于挽回人气的考虑，为此，值得给评价加上一分。不过丽子小姐仅在开场出现了几秒钟，又让人觉得不足，希望在片尾NAMCO能够给大家一个满意的答复。

其次就是超常规的速度感。“山脊”这两个字能让人想到什么？当然就是崎岖艰险的山路，就是限速在20公里左右都有可能出现危险的路段。当初玩以前的系列时就感觉保持200公里左右的速度来通过山路是何等的刺激，另外简易的甩尾也让人很容易体会到成为一个赛车高手的成就感。这在当时是非常流行的游戏方式。可后来，人们渐渐厌弃了那种几乎没有任何技术含量的漂移，渐渐喜欢上《GT赛车》那种追求真实驾驶的感觉，这股风潮更导致了在《山脊赛车 进化》中也放弃了只强调速度，而改为将真实模拟的比重加大。其实这种改变根本讨好不了谁，喜欢《GT赛车》的人根本就不会碰它，而这一系列的FANS更会因为这一作的改变而找不到当初的刺激感。经过了长时间的反思，相信NAMCO早就看到了这一点。于是现在的作品干脆回归以前的感觉，而且索性再度强化飞驰的速度感，给赛车加上了氮气加速装置！这个变化始于《山脊赛车PSP》，而更被《山脊赛车6》这个正统续作收为己有，恐怕今后也会延续。本作的这项举措无疑大大迎合了原来的铁杆玩家，既然是游戏，何必非要追求仿真呢？把速度提升到300公里，尝试一下几乎可以飞起来的感觉又有何不可？

然后就是销量。NAMCO很聪明，把这一系列发展成为“主机首发必备软件”的做法的确明智到了极点。您想想，主机发售之初至多不过十几款软件，而同类型的更是少之又少。这样一来，它的突出地位很明显就会显现，玩家买了主机总要配款软件吧，《山脊赛车6》的名头够响，不买它买谁？要说NAMCO比TECMO聪明，《死或生4》的延期更把“山脊6”的销量提升了一截，而NAMCO则不会错过任何一款主机的首发。像PSP、NDS、Xbox360、乃至明年的PS3。用这种方法来提升销量，从另一个侧面来说，其实可以理解为信心不足。你看人家《最终幻想12》还要和次世代360一较高下，人家是何等的气度！《山脊赛车》如今的处境就像现在的一批“晚会歌手”，虽然自己水平一般，但每逢盛典必然参加，就算观众反映平平，起码也能混个脸熟。

上面说了这么多，到底这款游戏怎么样呢？其实我在上面的文章中已经全都说了。综合一下本作的特点，第一就是人气角色的回归，但出镜时间太短。第二就是速度感回归，而且在原来的基础上吸收了PSP版的改革经验，继续强化超常规的漂移。而至于其他方面的进化当然也有，画面就必须说一下。由于主机的强大，游戏中的赛车已经和真车毫无二致，路面上连细微的坑洼都有表现，黑暗中的各种光源混杂的效果几乎让人眼花缭乱，周围的景物尽管还不算真实，但也基本达到了CG的水准。但请大家注意，以上的效果一定要配上好电视，如果只用一般电视的话，和Xbox差不多！然后还要说一下的就是本作的操作感，搭配了无线手柄之后，开车的感觉堪称完美，只是难度略微降低，甩尾和氮气加速都非常简单易行。说句实话，这也是本作最大的弱点，如此简单的操作，再配上数量急剧增加的赛道，玩常了也只能增添乏味的感觉，你只要重复加速、甩尾过弯道、氮气加速走直道超车的步骤就可以一直通关。

现在的“山脊”已经不是过去了，也许是我们的口味在改变，也可能是游戏本身缺乏想象力，总之，铁杆们很难从中保持长久的兴奋状态。这一系列真的应该检讨了，小沛也不忍心看着这样一款经典游戏慢慢变得无人问津，毕竟我曾经也崇拜过永濑丽子啊。



雪飞评价



山脊赛车每代的表现都值得称赞，本作也不例外。新主机为玩家带来了更为震撼的视觉效果，而且游戏的代言人永濑丽子也制作得更为精细，更吸引玩家的眼球。游戏中的赛车与真实世界的赛车已经没有什么差别了，登场的赛车数量众多，道路的制作也近乎完美。美中不足的是本作的难度似乎有所降低，甚至玩家只需要不断地加速，通过弯道时甩尾，使用氮气加速便可轻松取胜，虽然降低难度有可能是为了照顾初级玩家，但是总让人觉得游戏变了味道，甚至说山脊赛车已经不是当年的山脊赛车了。

B

唯夜评价



本作也许应该说是“惯性”的一作，哪台新主机出了，RR就在哪个平台上面来一作--感觉好像就是这样。本作基本算是中规中矩，有着新一代游戏该有的气象，但也缺乏使人可以眼前一亮的气势。很多人如同拿嫁妆一般随着入手360也就同时买了它——当然了，在日本的情况有所不同，因为首发软件除此之外你几乎没什么好买的，想随意都不太现实。游戏的色泽表现很饱满，对速度感的展现也很流畅，基本没有出现那种与新主机生涩的“磨合期”，这值得称赞。不过，在画面之外的地方，也应该追求突破。

B

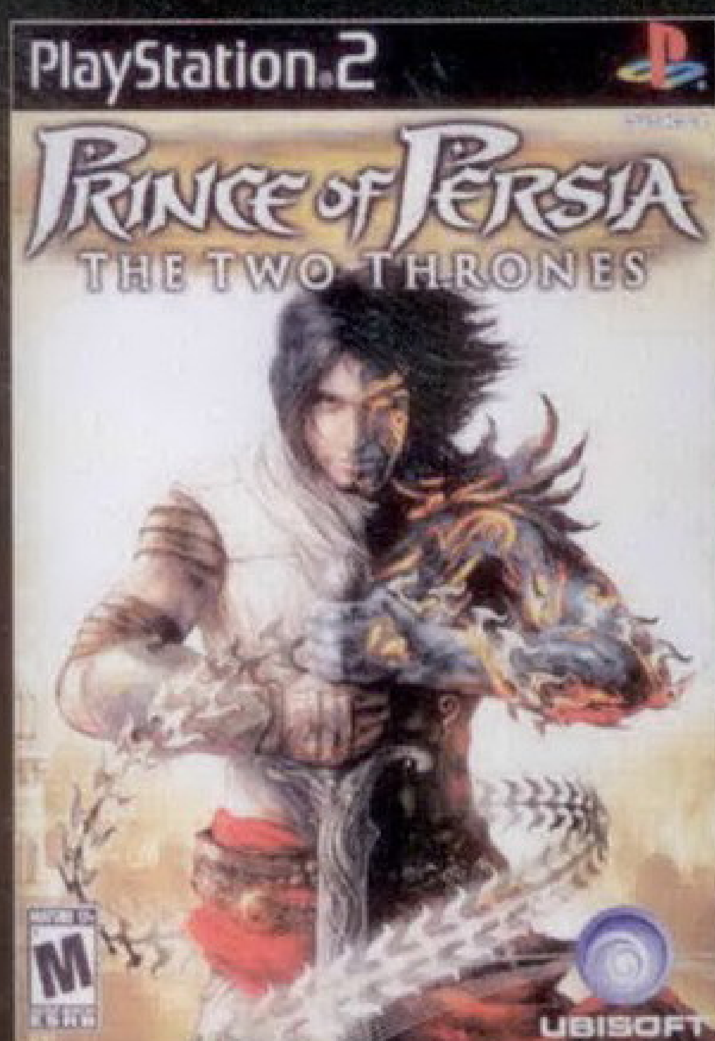
大怪评价



山脊赛车在家用硬件平台登陆以来，一直充当着新硬件开路软件的角色。而本次，随XBOX360首发而一同发行的《山脊赛车6》，必然是历史上最强的家用硬件平台首发软件之一。NAMCO为了保证游戏的卖点，让系列招牌代言人永濑丽子重新登台。开头CG虽然略短，却将速度与美感融合在一起。山脊系列本身就是将速度感与弯道操作夸张表现的代表作品，而本作由于支持720P高输出画质，整体的速度感与画面质量达到了竞速游戏的新高。操作与画面都无可挑剔的赛车游戏。既然首发软件少，何必不试试它呢？

A

熟练掌握甩尾力度和氮气加速的时机就可以顺利在每条赛道得到第一，这样机械的游戏方式注定了本作的可玩性不会太高。



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

“时之砂”的故事终于到了终结的时刻，回到故乡的王子本以为可以获得宁静平和的生活，却不得不再次面对命运的捉弄。本作吸取了前两作的众多优点，对于以前的一些缺陷也做出了改进，整体素质令人满意，是近期值得推荐的动作游戏。

PS2	本刊译名：波斯王子 双子王座			
	UBI SOFT	49.99美元	2005.12.1	M
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	113K



从初代到现在，《波斯王子》系列已经走过将近二十个年头了。看看这个标题画面，是不是有点像《俄罗斯方块》呢？呵呵。经过并不成功的首部三维化作品《波斯王子3D》之后，《时之砂》三部曲终于让这个系列重新焕发了青春。不知道随着《双子王座》故事的终结，我们的王子还会有什么新的故事呢？

再度进化的动作系统，带你体味独特的游戏乐趣!!

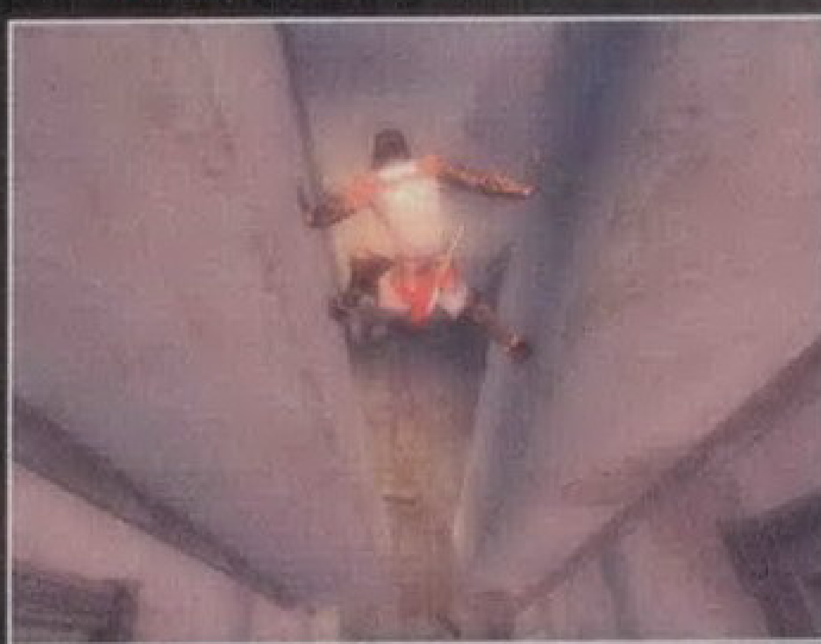
普通形态动作指南 艺术体操一般的乐趣

《波斯王子》系列一向以艺术体操般的高难度技巧而著称，在前两作中我们已经见识到了王子那不凡的身手，而本作中王子的各种动作也基本都是原样保留了下来。其中包括招牌式的蹬墙跑、单杠跳跃、平衡木、在两堵墙壁之间的折返跳、用匕首插入挂毯从高处落下等等。这些动作的操作方式都非常简洁，即使没有玩过前两作也可以轻松上手。


→按住R1键并将摇杆推向墙壁的方向，做出蹬墙跑的动作。


↑弹簧板是本作中新加入的道具之一。使用蹬墙跑，跑到弹簧板的位置之后看准时机按下×键，就能以倾斜的角度跳出去。

↓跳向两堵墙壁之间的缝隙，王子就会撑住墙壁而不会掉下去。此时可以使用左摇杆控制王子爬上或者落下，也可以前后转身。这是本作中新增的动作，在很多情况下都需要用到。



另外本作中也加入了不少新动作，包括在墙缝之间使用“壁虎功”、用匕首插进墙壁借以攀爬、借助墙壁上的弹簧板进行三角跳等等。如果在某个地方无法找到前进的道路，就要多多注意墙壁上是否有隐蔽的线索。


→墙壁上的铁盘可以用匕首插入，借以悬挂在墙壁上。

熟练掌握新增的技巧

当王子使用匕首插进墙壁悬挂时，还可以进一步使用蹬墙跑的动作，方法是按住R1键，然后再将左摇杆推向相应的方向就可以了。

全新的速杀系统 爽快淋漓的杀敌方式

“速杀”是本游戏中最重要的新增系统。在敌人没有发现的情况下靠近他，进入可以暗杀的距离范围之后，画面就会出现白光提示。此时按下△键就能发动速杀了。发动速杀之后当王子的匕首发出闪光时迅速按下□键，就能进行攻击，但如果没有看准匕首闪光时机的话就会被敌人挣脱。根据敌人类型的不同，杀死一个敌人所需的攻击次数也不同。王子的速杀有几种不同的动作，节奏稍有变化，只要多加练习就可以熟练掌握。在游戏中除了少量强制无法使用“速杀”的情况，大部分敌人都可以使用速杀来解决。在发现敌人的时候，应该仔细观察周围的环境，利用障碍物躲开敌人的视线，并且从有利的角度接近，这样才能最有效率地杀死敌人。一种比较特殊的方式是在使用弹簧板进行三角跳的过程中发动速杀，在这种情况下踩上弹簧板时画面会出现白光提示，此时直接按△键就能发动速杀了。游戏中还会出现一些可以使用“连锁速杀”的场合，可以将距离较近的两个敌人一次性杀死，具有很高的实用性。

↓趁着敌人没有发现的时候，从背后或者上方悄悄接近，然后按△键发动速杀。




→看准匕首发光的时机，有节奏地按下□键将敌人杀死。

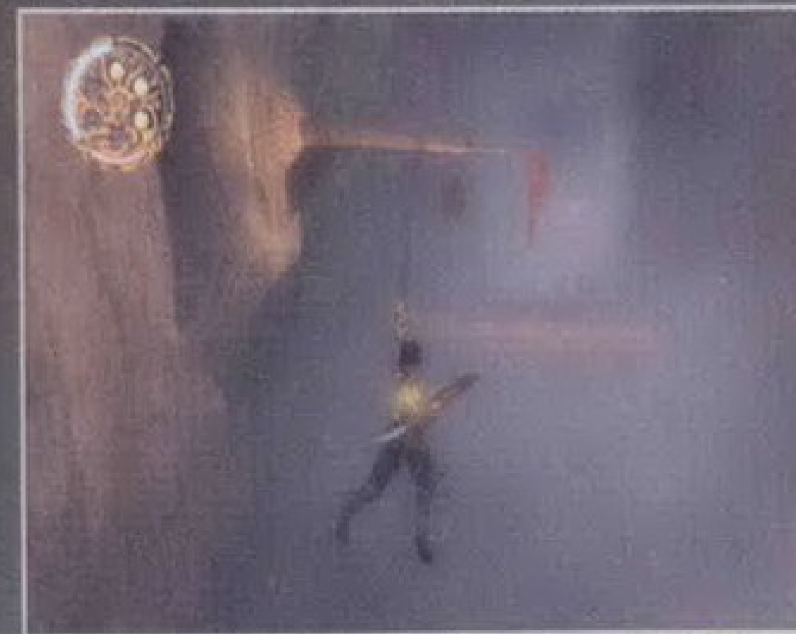

→在借助弹簧板进行三角跳的过程中，直接发动速杀。



利用地形来消灭敌人

黑暗形态的新动作 具有强大力量的恶煞

↓黑暗形态的王子可以在跳跃或者蹬墙跑的过程中按下△键，放出锁链悬挂在空中。



用锁链能力解开机关



随着游戏流程的进行，在某些固定的场合王子会变身成为黑暗形态。在黑暗形态下王子会不断损失体力，必须通过吸取时之砂来补充。黑暗形态的王子按下△键可以放出锁链，无论是战斗或者是解谜、开启机关等等都需要经常用到。

黑暗形态下的速杀比起普通形态要简单一些。发动之后并不需要按照匕首闪光的节奏来按键，而只需要迅速连打△键便可。只要按键的节奏够快，就能将敌人杀死了。除此之外，黑暗形态与普通形态的差异并不大。黑暗形态的王子接触到水源之后就会变回普通形态。


→黑暗形态的王子发动速杀后只要连打△键就能杀死敌人。

王子拥有的其他技能

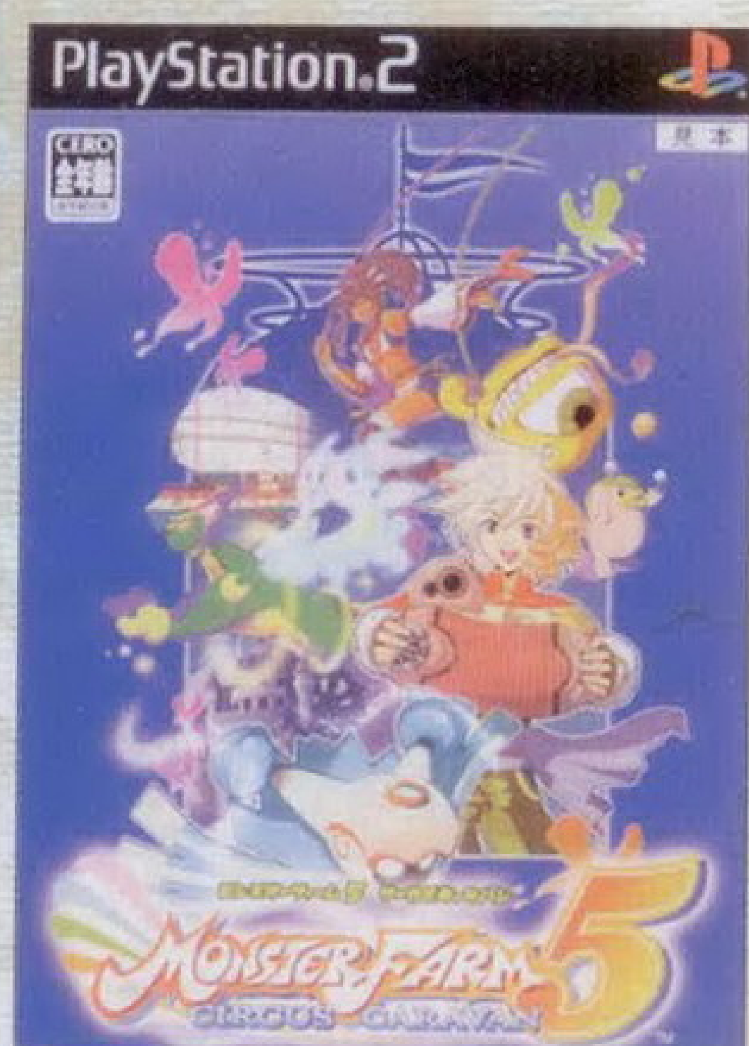
王子得到时间匕首之后就能发动时间倒流、时间减缓等特殊能力了，使用这些能力必须消耗时之砂能量。


→水源用来补充体力和存盘，特殊水源可以增加体力上限。

→砂之果用来增加时之砂能量上限，学得新技能等等。

当屏幕右下角出现眼睛形图标提示的时候，按下L2键就能进入全景视角，观察整个场景中的情况。利用这一功能可以同时掌握数个敌人的行动规律，以及发现一些隐藏在角落中的机关，应该多加利用。

□文/荇菜





马戏团的生活对玩家来说可能是个神秘世界，但是在这款游戏中玩家可以一边游戏一边了解一下这个表演的世界。 □文/雪飞

PS2	本刊译名：怪物农场5 马戏大篷车			
	TECMO	7140日元	2005.12.8	CERO 全年龄
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	90KB



本作中的小游戏可圈可点，玩家可以很轻松地过过"音乐瘾"，各小游戏还贴心地为玩家设计了不同难度。而玩好图中这一小游戏最重要的是玩家的反应能力，玩家必须在控制方向的同时抓紧时间"捕捉"。

在一次马戏表演上，男主人公和一只可爱的小怪物共同表演，小怪物随着音乐起舞，做了精彩的演出。然而忽然小怪物躺在地下一动不动，任凭男主人公如何演奏如何哀求都毫不理睬，并且将表演用的小球放在自己的小肚皮上，躺在表演场的正中央呼呼大睡了起来，结果自然是导致了马戏表演的大失败。然而事情并未到此结束，第二天清晨，本已经郁闷的男主人公又得到了一个坏消息，原来昨天表演的小怪物趁着黑夜逃走了。而绿发的小丑阿鲁贝鲁多认为，那只怪物之所以会在表演中反常并且连夜逃走是因为自己知道自己的寿命已经快到了尽头，不想让自己的主人看到自己的死相，因此而不辞而别。伤心的男主人公更是伤心，甚至想放弃自己的表演生涯。这时神秘少女缪塔出现，使用主人公提供的圆盘石为主人公召唤出了新的怪物并表示希望加入马戏团，这样能干的少女自然是受到了大家的热烈欢迎。新召唤出来的小怪物名**ピロロ**（可以自己起名），而伤心的男主人公却认为自己不行，不能理解怪物的心情，最后只会伤害这些可爱的小怪物。不过少女立刻出言反驳，并告诉男主人公要使用乐器来表达自己的心声。男主人公按照少女的指示，拿起了自己心爱的风琴，在一阵悠扬的音乐中，小怪物**ピロロ**欢快起舞，男主人公在自己的演奏的音乐中表达出自己想和小怪物一起努力的心情。

1月1周：演奏练习从此开始

由此开始正式进入游戏，玩家可以选择对怪物的养育方法，平时还要抓紧时间练习音乐的演奏。选择行动预定可以制定马戏团全体成员的行动，不过现在能选择的只有练习；育成则可选择对怪物的教育方针；选择少女头像则可以进行怪物的再生、合成、封印和赠送；在锤子状标志**オプション**选项中可以选择游戏的记忆、读取等；最后选择绿发小丑标志为结束本周的指示。

走出房间后可以进入边上的房间练习演奏和查看怪物情况，有三种模式供玩家练习，并且每种模式都有不同的难度。第一种模式：类似于寻常的音乐游戏，图上方会不断掉落各种颜色的色块，在图下会有需要色块的指示，玩家需要在上方掉落色块与下方指示色块一致时，迅速按下圈键，如果三次失败则会重新开始练习，而且有时间限制。第二种模式：在图下方会显示出方块、圆圈、三角标志，玩家需



要在规定时间内迅速按下相应的受柄键，速度越快得分越高。第三种模式：在图中有一块圆形场地，玩家使用方向键控制场地中的红色标志，将场地中的色块捕捉。在图下方一样有需要捕捉色块的指示，玩家必须在规定时间内完成方可得分。这个小游戏类似于抓鱼，是对玩家反应力的一种锻炼。这里的三个小游戏需要勤加练习，因为以后的过关剧情中会要求玩家按这些方式来演奏乐曲，并得到观众的评价。

在锻炼室中锻炼一阵后请回到房间中找美女**マレーネ**对话，可以得到去村庄中购买物品的任务并得到现金500，接受了任务后挡在出口处的巨人会回到会议室。男主人公走出房间后，少女缪塔也随后赶上，非要跟男主人公一起逛街，两个人逛总比一个人逛强，更何况是有美女相伴！这个村庄虽小但"五脏俱全"，可惜有些房间还不能进入，可以"购买"到新的圆盘石，可以用来召唤新的怪物得到新的怪物图鉴。在村庄中的道具屋可以购买到任务需要的物品，其他的物品也可适当购买。如果自认为已经将音乐演奏练习得炉火纯青的话，可以按下方块键，选择下一周度过本周。以后的两周也是如此度过，到了1月4周，小丑会提示玩家注意做好演出的准备，抓紧这最后的时间好好练习一下音乐的演奏吧！

2月1周：多日的苦练得到了回报，演出大成功！

在一片雷鸣掌声中主人公闪亮登场，接触前方的小丑头，可爱的小怪物会从里面蹦出来，与主人公一起为大家表演，少女缪塔也在旁边伴舞。表演与练习中的第一种模式完全相同，根据主人公的完成情况得到评分，如果得分不够将会强制玩家继续演奏。一般来说得分到70就可以了，而且这次表演并不是很难，事先稍加练习便能顺利过关。不过过关后玩家必须要继续表演，直到累计积分100分完全调动起观众的热情才能结束演出，而且观众会根据玩家的得分情况给与金钱的奖励，还会影响到怪物的成长和马戏团的人气，因此在最开始表演时尽量争取得到高分为好。

演出结束后有人前来拜访，原来他是小村庄的村长，来此的目的是拜托男主人公参加村中举行的"魔王讨伐代表决定战"，并且不等男主人公同意便立刻走了，真是一个奇怪的村长。看来是上次的演出实在是成功，使得男主人公立刻成了名人。现在开会后可以自己决定演出的时间，但两次演出之间至少需要四周的间隔。



演出不忘战斗！

2月3周—2月4周：走出马戏团，参加讨伐战！



村长再次前来拜访，这次的拜访大有收获，男主人公终于下定决心参加大会，为保护村民的安全出一份力。等村长走后玩家还要亲自去村长家，并且与他谈话引发剧情，这样在下周才能参加"魔王讨伐代表决定战"。

在村长的带领下，男主人公和缪塔与第一个对手月影绅士同盟相遇，小怪物开始了自己的第一次战斗。战斗中玩家根据出场怪物的距离来选择使用的特技，目前远近距离都只有一种特技使用，因此没的选择。最初的小怪物虽然看起来相当可爱，但是能力却不弱，但最好还是在战斗前购买一些装备给小怪物装上，不过本战并没有什么难度，敌人只是单纯地挨揍，所以玩家大可放心。战斗胜利后增加了主人公和小怪物的感情，更拉进了缪塔和男主人公的关系。回到会议室则要召开新的会议，此时玩家可以使用以前购买的圆盘石召唤出新的怪物，并且分发给自己的伙伴们，之后再进入练习室，可以看到同伴们也带着自己的怪物在这里练习……

□ 文/雪飞

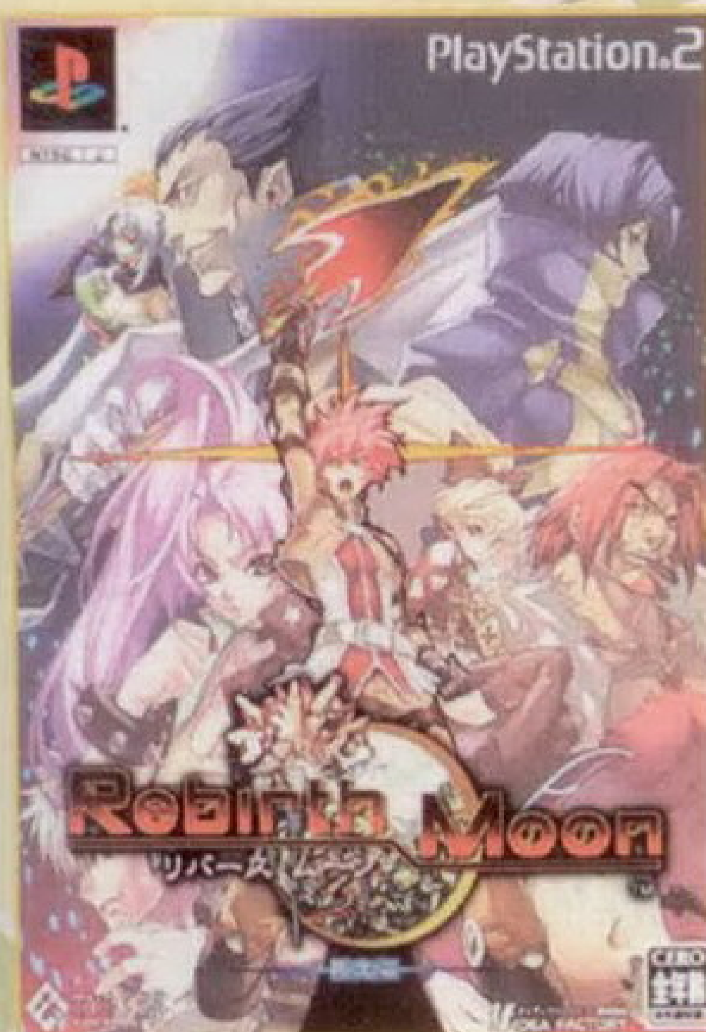


←神秘少女，她召唤怪物的舞蹈相当优美，千万不要错过。



→马戏团会议室，每周都要在此召开会议制定计划。

本作中的音乐益智小游戏相当好玩，玩家最好先从最简单的难度开始练习，提高自己的反应，争取在演出时一次成功，吸引全部的观众，得到满分。这样无论是得到的金钱还是怪物的好感度都会随之上升。





PS2	本刊译名：重生之月			
	IDEA FACTORY	7140日元	2005.10.20	
战略RPG	DVD-ROM	日版	1人	350KB


游戏的世界中网络相当发达，无论是购买物品或者是接受委托，都需要使用电脑上网。看来现在还不好好学电脑还真是不行！

序章

行商人莱古莱特（**レグライト**）在送货的途中，发现路中央有一个大坑，仿佛是被陨石撞击而成，而在这个大坑中央躺着一名少年，奇怪的是少年竟然毫发无伤，但只知道自己名叫莱伊斯（**レイス**），除此以外没有任何记忆。好心的莱古莱特自然是将这名可怜的少年收养……眨眼间过去了六年，当年的毛头小鬼现在已经成长为一名英俊少年，但可以依然什么也没有记起来，不过和莱古莱特一起的生活倒也有滋有味。可惜这个世界并不太平，到处都是山贼和怪物。



纯粹的练习关，敌人只有2个，完全不能与我方抗衡，可以轻松取得胜利。可以在本战中熟悉一下连携攻击，也可以稍微锻炼一下男主人公的特技熟练度。

战斗胜利后，游戏的第二男主角由安（**ユアン**）出场，不过现在他还是敌方角色，高傲的由安与莱伊斯完全不对路，第一次见面就争吵了起来。虽然由安的责任是维护地方治安，但他们组织的原则相当怪异，最后竟然动起手来。由安完全不是“老爹”的对手，但是“老爹”胸前的饰物却发生了奇异的变化，最终老爹无声无息地消失，留下的只有老爹手中的长剑，这一切到底是因为什么？？？

身负重伤的由安没有能力再逮捕莱伊斯，也顾上调查“老爹”消失的原因，只留下了一句：“下次一定抓你归案。”便撤离了现场。然而危险并没有过去，怪物又出现在莱伊斯的面前。不过好在一名名为莱卡（**レイカ**）的美丽的女子出现帮忙，并指导男主人公该如何使用”想具“这一强力武器。



毫无难度的一战，可以熟悉一下想具的使用，男主人公的一套连招可以击毙一名敌人。女法师现在的能力还不强，不过就冲外表也绝对值得培养，更何况在以后会觉醒上级魔法，不但伤害力惊人而且攻击范围广，绝对可以说是战斗中不可缺少的主力。

美女在战斗胜利后立刻闪人，完全不给男主人公道谢的机会，真是一个奇怪的妹妹，无奈的主人公只得独自一人去城市中搜集些线索，调查一下“老爹”现在到底身在何方。

第一章　猎犬たちの宴

进入城市后，莱伊斯潜入了想具管理组织的本部，并且利用这里的网络设备进行了调查，可惜的是非但没有得到有用的信息，反而不慎弄响了警报装置，被闻讯赶来的警卫追逐。前无去路后有追兵之时，幸运从天而降——一男一女两名神秘人物出手相救。（见到帅小伙儿就流鼻血的**テンペスト**队长还真是变态，追求美的人生态度让人不由得联想到三国无双中的张颌）



三对三的战斗，敌人还是很弱。战斗刚开始后最好先不要发动想具，应多积攒一些SP点数，争取发动想具后能使用全部的特技，并至少可以消灭一名敌人。还要注意的是发动想具后人物的行动速度会变得很慢，不过好在这关的敌人不强，即使是连续行动也不会击毙我方队员。



原来搭救主人公的一男一女全是佣兵，并将负伤的主人公带回自己的本部治疗，而以前曾经出场指点主人公战斗的金发美女竟然是佣兵团的团长，男主人公反正也没有别的去处，索性留了下来。在这里还遇到了“老爹”曾经提起的人物，可惜并没有得到有关“老爹”消失事件的任何线索。本部中的三个房间目前还不能进去，不过这三个房间相当重要，一个是医疗室，一个是合成屋，还有一个是侦探事务所，等游戏进行到中期，随着加入伙伴的增加会自动开放。从大厅直接向左侧前进，达到出口后会自动引发剧情，接受**モンスター**退治任务。

四对四，敌人的级别较高，体力有了大幅提升，发动想具使用全部连招后有些敌人还能健在，不过基本上说还是很轻松的一战，取得高等的评价恐怕很难。



通过战斗大家发现莱伊斯的能力确实不俗，正式接受他成为新的同伴，并召开盛大欢迎会。现在同伴人数较少，在很长时间内战斗时都只能出场四人，但以后还可以收到很多强力伙伴，其中最有性格的当属类似变态的佣兵医生了，大家可以好好欣赏他的精彩演出。

第二章　小さな恋の歌

刚一进入本章就接到了新的任务—新发见**モンスター**退治，看来这支小小的佣兵团在城市中很有声望。

本战要以少胜多，好在敌人除了血厚和人多以外没别的优势，可以轻松取胜。发动了想具后可能会在很长时间不能行动，只能眼看着敌人不停地攻击，虽然不会造成致命伤害，但是看久了也会觉得很烦。



回到老巢后请找啾啾小妹妹对话，可以得到新的任务—盗贼团**の**根城**を**渍**せ**。事先可以先睡上几觉，恢复一下体力。战斗开始前美女莱卡会提醒玩家注意不要过度依赖想具，因为玩家刚刚成为想具使不久，还不能完全进入状态。

战斗1：本关敌人的能力又有加强，体力较高并且会使用想具，在战斗中稍有不慎便会有队员阵亡。可惜现在还不能购买高攻击力的武器，战斗时尽量使用那些级别较高的特技，并注意使用莱卡的补充体力魔法。需要注意的是本战尽量要节约体力，因为随后还要进入下一场战斗。



战斗2：敌人会分三拨进攻，最先出动的是三个杂兵，性感少女和她的保镖会随后进攻。本战可以算得上是初期比较难的战斗，尤其是性感少女利露和她的保镖，我方体力较少的队员很容易被其秒杀，因此更要注意保护我方的法师。



原来少女是巴路达商会的大小姐，而巴路达商会却是当地最强力的组织之一，不知道日后会不会再来报复。夜晚，莱伊斯悄悄地打开了营地的电脑，想继续查找一些有用的资料，却被啾啾发现，好在可爱的小姑娘并没有说什么，并且卖了个人情给男主人公。清晨与啾啾对话得到了新的任务—侦探**へ**の相谈，不过这个任务不需要战斗，只要看过对话算完成。这名大侦探相当有个性，与主人公聊得相当投机，对主人公委托的任务更是兴趣十足，最后竟然免费为主人公服务。（此个性人物在后面会成为同伴，能力不弱）

回到大本营后收到了巴路达商会老大的飞刀传书，等待主人公的是什么样的危机呢……　□文/雪飞

在完成了剧情２０章任务后，还会出现隐藏章，这里的敌人全部是高等级的敌人，如果想顺利取胜，最好事先多加锻炼，并且选择可以提高速度的武器改造，这样才能在战斗中先行动。

DOA 死或生 致命的诱惑

死或生，这个从诞生就伴随着争议与诱惑的名字。如今已经成为了TVGAME中商业与性感的代名词。而从这个黄金系列的成长历程中，我们可以清晰地看见一款传统意义上格斗游戏是如何在商业与性感诱惑路线上转变成为业界的热门软件的。在制作这期特稿时,我们着重将死或生这个系列的成长雕琢成为一种现象,在抛离了游戏架构本身而转为性感诱惑为卖点的前提下,作品取得的辉煌成功似乎宣告了游戏市场的指向。而死或生系列在自身品牌增值的过程中，也同时将游戏中的格斗女神包装成为一种商品，最终在游戏与周边获得了超过游戏本身价值的成功。我们在死或生四即将发售的今天，细细品位TEAMNINJA与死或生的相互扶植，我们会发现抛开游戏本质的更多商业价值与作品价值。而面对竞争残酷的游戏市场竞争，他们无疑选择了一条清晰的捷径，动机单纯却还毫无遮掩。无论对于游戏本身或是游戏中的魅力角色而言，这种纯粹的商业包装犹如一种致命的诱惑，让我们明知泥足深陷，却还勇往直前,也许这就是死或生系列的可怕之处吧。

□文/大怪、北斗、著子







商业与艺术并重的黄金系列

如果对于一个专业的格斗游戏爱好者来说，或许死或生系列过多的吸收了性感与美色卖点，已经脱离了一个格斗竞技游戏的范畴。但客观的审视这个格斗游戏市场中的另类宠儿，如今在所有格斗游戏类型中，似乎已经获得了最大的市场效益与利润收益，这不仅仅停留在软件黄金销量的基础之上，更在于其巧妙的利用了游戏本身的优势，在周边领域也获得了惊人的成绩，无论是商业领域或是游戏艺术方面，死或生系列都为真正的流行软件代表。

说到死或生的商业成功，就必须要介绍这个传奇系列的风格转型，可以说，没有当年的那次华丽转型，就没有今天打破传统，创造奇迹的众多后续系列作品。而如今引发狂热性感游戏风潮的死或生系列，当年可是能与VF2相媲美甚至在素质上有过之的黑马作品。1996年由TEAMNINJA小组开发，在SEGAMODEL2基板上发售的死或生首作，虽然确立了三大女主人公霞，雷芳，TINA的登场。但作品并没有过多的喧哗要素，更不用说什么性感美型了。但在当时那个硬件实力贫乏的年代，能够利用有限的多边形填充，就制作出了边缘相对圆滑，人设突出，动作和谐，系统合理的高水准3D作品。以当时VF2与TEKKEN2几乎垄断3D格斗阵营的前提下，居然招揽了众多FANS投入，并在土星与PS平台上发售了高质量移植作品。本作，真正开创了这个系列成功的基础，虽然商业上的要素并不突出，但由于游戏良好的风格平衡性，在VF的质朴的打击感觉与TEKKEN喧哗爽快的游戏风格中很好的充当了居中角色。对于当年获得惊人成功的首作来说，除了创作出了霞这样的性感角色之外，主要将开发重点放在了游戏系统与架构的建立上，由于创新投入了搁挡反击系统，不仅让角色之间的平衡性变的更为接近，更让原有3D格斗游戏的段位择由于这一项系统的建立而变的更加复杂，更提升了多择的难度。但之后，谁也没有想到就是这么一款风格独特，喧哗与朴实并重的优秀街机作品，从续作开始走上了一条完全不同的进步路线，甚至开始脱离了正统格斗而独立存在。或许是TEAMNINJA的首席监督板垣先生看清了之后格斗游戏的市场萎缩，又或许是其本身充满幻想的开发头脑不想让格斗游戏的架构将死或生这个作品的开发路线套牢，死或生2的开始走向了利用性感与美丽打开卖点，利用喧哗细腻的美术风格诠释格斗场面的绝对商业路线。虽然开发指导路线转向，但死或生2仍然推出了街机版本，大幅度增强的硬件美术渲染能力为我们塑造出了一个个艳丽窈窕的动感格斗美女形象，在当时引起玩家群的轩然大波。如果说同类型游戏VF3对于VF2来说是革命式的改变的话，那死或生2比较死或生1可以说完全不是同一款游戏，虽然在游戏本身的架构和格斗素质方面更为细腻更具爆破力，但新进玩家似乎已经开始脱离格斗游戏的本质而去接触本作了，原因就在于那些性感造型的诱惑力。以现在的眼光去看当时制作的死或生2，作品纵然已经与前作事隔多年，但以同期软件的层次来看，死或生2的画面在当时灌以平面CG的美誉，视觉冲击力完全凌驾于同期格斗作品。更由于作品着力塑造的众多性感美女形象，让众多属于非格斗游戏爱好者的边缘玩家也吸引到死或生系列当中。在街机市场获得巨大成功的死或生2紧跟着DC平台与PS2平台推出了家用完美移植作品，作品不仅仅在画质和操作感进行完美移植，并突出了家用版本的突出优点，收录了可更换性感服饰的人气系统，家用版充满必然性的取得了巨大的销量。虽然死或生2的性感路线转型显得有些功利，也确实在当时引起了很大的争议。但以市场效应和作品热度来说，死或生2取得了爆炸性的成功。对于男性居多的格斗动作游戏市场，死或生2塑造的霞等美丽绝伦的形象，显然如同格斗女神一般的存在着……



↑如果说死或生是一出时代剧的话，那霞就是其中的当家女优。



↑虽然绫子是从二代才进入死或生阵营的新人，但她受欢迎的程度丝毫不逊色于霞，TINA这些知名前辈。

在历史性转型中获得巨大成功的死活生2，自此正式与正统格斗游戏阵营分别。死或生系列之后的发展也在TEAMNINJA小组的精心雕琢下，突破了格斗游戏的概念，成为了TV游戏性感游戏的代名词。2004年，TECMO正式投入微软XBOX阵营，在精心准备与制作下隆重推出了正统续作死或生3。由于XBOX的超强机能，不但将原有美型绝伦的经典角色描绘的更加妩媚动人，还新进增加了多名性感尤物与实力角色。而后来的人气角色“瞳”就是在本作中正式登场的。作品除了在角色方面精雕细拙，且细致制作了多重作战的美丽场景与更为细腻的光影效果。游戏在服饰更换数量方面大幅度增加，玩家可以更可以为自己心仪的角色进行服饰搭配。死活生3XBOX硬件平台独享的发出让我们清楚的看到了死或生3完全的商业面向，虽然如此已经注定了街机市场缺少了一个格斗典范，却在整个家庭游戏市场中获得全胜，死或生3作为XBOX当年的前锋软件轻易获得了百万以上的销量，正式确立了自己黄金系列的地位。而后，利用死或生人物魅力为噱头制作的死或生沙滩排球在XBOX硬件平台推出，这款将人气进行到底的商业作品让对系列人气角色充满兴趣的玩家来说，简直是一次盛宴，在美艳与阳光中，TEAMNINJA又一次将玩家诱惑。我们似乎已经对这种诱惑充满了期待，并一次次被套牢其中。面对新近推出的回顾前作，具有合集性质与网上共享平台的作品“死或生终极版”，在游戏性与美型俱到的系列特点前，我似乎找不出拒绝它的任何理由。如今，系列新作死或生4即将在XBOX360平台上发售，作为系列的正统续作，作品延续了前作的风格。面对即将到来的这次豪华盛典，对TEAMNINJA有挚着情感的我们应该相信，那一定是将喧哗与诱惑推向极致的作品，是又一次商业与美型的完美融合。

性感人设的魅力

死或生系列可以比喻为一出时髦的偶像剧，虽然剧中的情节以动作为主，但实际上，这些与时代俱进的美丽女主人公才是剧中的主题。

死或生之所以在二代转型之后能获得如此惊人的成功。自身人设的精心创作与细致的美术刻画起到了至关重要的核心作用。而在游戏的人物的塑造中，甚至运用了成熟的明星策略，塑造出了众多虚拟性感明星，并以此作为系列的财富不断滚动自身价值。而系列作品截至到三代为止，诞生的众多虚拟明星角色已经成为了作品中最璀璨的标志。这些魅力角色在造型与动作方面的代代进步，就是死或生这个金牌系列不断自我革命推陈进步的过程。

霞： 如果说死活生系列是一部大型的偶像剧的话，那么霞就是这众多偶像中最为耀眼的一位。自从1997年她第一次在死活生1中出现，性感的造型，华丽优美的动作与柔弱的外形就注定了她必将成为人气最高的角色之一。身为雾幻天神流天神门的代表角色，并为绝对主角的她将忍流体术飘逸、优美、攻击中急风暴雨、迅雷疾速的特点表露无疑。死或生每一作的更新，霞都在造型、动作编排与服饰数量上进行了着重更新。我们可以从她形象的不断进化，清楚审视死或生系列的进步历程。

TINA： 虽然霞是死或生系列中的绝对主角，集万千宠爱于一身。但轻巧妩媚的她显然不是将性感作为招牌存在的角色。在系列作品中，从最初代开始，真正充当性感女神的，就是这个金发美人TINA了。令人鼻血狂喷不止的身材怕是我们第一次见到TINA的最清晰认识。而这样惹火的身材也自然与她的技术流派女子摔跤相称。不但拥有傲人的身材与出众的美貌，TINA在力量与冲击力方面也技压群雄。性感与实力相辅相成的她自然成为了玩家们同样追捧的对象。而由于她出众的身姿，在历代中的形象进步也给我们留下了清晰的印象。

雷芳： 作为初代三大美人之一，雷芳将太极这个很难演绎的武术流派与中华含蓄的女性之美相结合。TECMO为我们塑造出了一个武功过人，外表含蓄妩媚的中华美女形象。雷芳在自身攻防技巧方面有着不逊色于男性快速目押角色的威力，在崩坏与大威力浮空连携方面尤为突出，是绝对的大众性角色。而在形象方面，初代的雷芳由于并不突出的造型设计并没有获得很大的人气。但在二代革命式的造型改变中，一身性感旗袍形象出现的她顿时让我们眼前一亮，自此，这身极具诱惑力的中华旗袍就成为了她的形象标志，在多代之后一直传承至今。

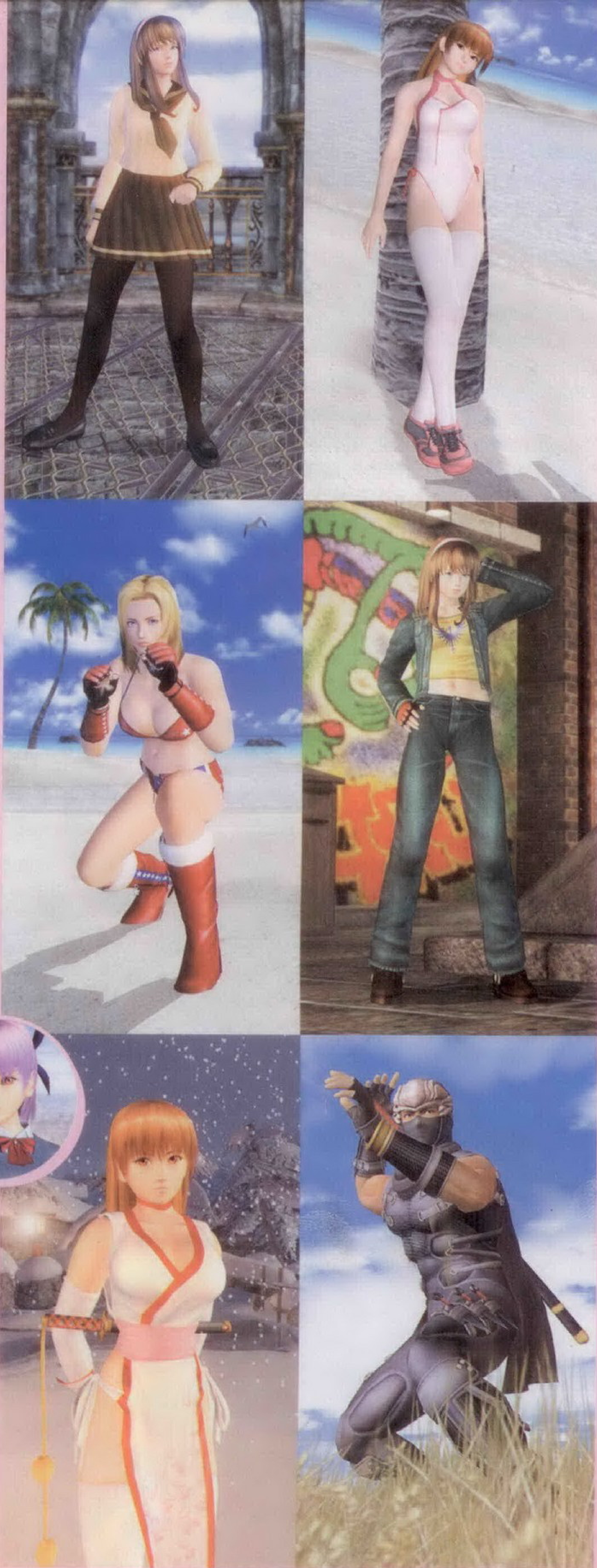
绫子： 虽然从二代才开始出现，但身为主人公宿敌的她以孤独冷艳的气质与紫色突出的发色引起了我们的注意。虽然同为雾幻天神流天神门一员，但绫子有着与霞完全不同的技巧性能与气质魅力。绫子招法方面虽然在飘逸与喧哗方面逊色于主角霞，但似乎更突出了她诱人的身姿与凌厉狠辣的招数性能。绫子拥有众多性能突出的地面连携技巧，经常能在变择中将对手陷于极端被动的境地。绫子的个性造型非常突出，露肩装与背部的丝缎造型给我们留下了深刻的印象。身材娇小的她从2代开始成为了绝对的人气角色，在紫色魅力的带动下，如今已经有了众多FANS支持。

HELENA： 同样是从二代才开始登场的人气角色。拥有法国血统的她在气质方面就与其他角色截然不同，有着很浓郁的贵族气息。从资料与剧情中我们也可以得知，HELENA在以前有着悲惨的身世。而与她凌厉且大开大合的武功披挂掌风格不同的是，HELENA还有着优美的女高音歌喉。穿着高贵且性感的HELENA在截击与浮空方面都有着不俗的实力，又因为其与众不同的气质魅力赢得了众多追随者。美貌与实力并重的HELENA在四代中的造型如何进化已经成为了笔者与朋友之间的话题，相信一定更加突出了她引以为豪的法国浪漫。

瞳： 绝对的后起之秀，从三代才开始与我们见面的瞳却有着几乎要凌驾于霞跃身主角的实力。虽然笔者对她并不十分感冒。但必须要承认，这个出身德国的空手道小女子，有着突出的柔感魅力。在众多性感惹火的格斗女郎面前，瞳是那么的单纯与可爱。甚至在格斗技巧方面也那么的直接有效，让我们对这个可爱的女生慢慢有了直接的呵护情感。瞳不像其他的角色穿着暴露惹火，她的服饰基本上都属于青春可爱的类型，在死或生这个性感突出的大环境中，瞳将纯情贯彻到底，且一点都不做作虚伪，不得不佩服TECMO的角色塑造功力。

在游戏中出现的格斗女神们为貌似男性化的格斗游戏带来了一丝柔情，而作为死或生这样的作品，从最早就没有把这些姑娘作为格斗类型的附属品。

她们是这个黄金系列中绝对的主角。



说到这里，笔者对于一直围绕着死或生系列的争议有了比较明确的认识。从死或生2开始，虽然在巨大的变革中系列获得了前所未有的成功。但游戏舆论却认为这样的改变过于功利，利用美色作为卖点，今后的路必然越来越商业，而作为一个格斗游戏，可能它在游戏本身的表现会越发的狭窄。在今天总结了游戏中的这些主角之后，我豁然明白了坂源先生的制作初衷。这些美丽的角色才是整个死或生的主体，格斗游戏的架构只不过是这些美人的一个舞台，我们之前的理解似乎是将主与次进行了颠倒。在明白这个问题之后，我只希望在即将开幕的DOA 4这个大舞台中，我们的主角更加艳丽......

死或生历史回顾

死或生 格斗界的另类经典

1996年，是一个喧闹的年代，在当时日本的街机大环境中，正是2D格斗游戏盛行，3D格斗游戏平行发展的巅峰时期。SEGA制作的VF2，在当时也已经成为了最受玩家欢迎的格斗项目，并在家用平台与街机平台方面获得了双丰收，经常举办的地方与全国大赛为VF2成为当时的格斗王牌游戏奠定了坚实的基础。而NAMCO的TEKKEN2虽然在风头上不及VF2，但也以喧哗夸张的格斗动态表现，充满性格美丽的角色塑造赢得了大量玩家的投入，更在当时PS硬件平台上取得了骄人的销售成绩。



就在这个3D格斗市场双雄割据的年代，1996年，一款以TECMO公司以SEGAMODEL2基板制作的实验形街机作品DOA悄悄地出现在我们面前，事先并没有太多广告投入的这款作品在早期也确实没有引起过多玩家的侧目。而后在池带众多的店铺中，越来越多围绕在死活生机台前的现象让很多玩家怀着好奇的心理围绕观看甚至亲身投入进来。的确，只要亲身投入一次，就必然会被这款3D格斗后起之秀的画质与动感所吸引。以同期同类型游戏的素质来说，DOA在画面质量上完全超过了VF2与TEKKEN2的素质。在角色设定方面更突出了新生代3DFIGHT的独特魅力，除了中规中矩的几名男性角色外，三名身材突出，格斗技巧劲爆的女性角色霞，TINA与雷芳给玩家留下了极为深刻的印象。初代的DOA，虽然在性感与魅力角色塑造方面没有进行刻意与着重的渲染，但仍然将三名女性角色的魅力用有限的技能展现在玩家面前，利用女性魅力的切入点，很轻易地将三名女性格斗家捧为人气角色，与游戏一同成为了当时街机内的焦点。游戏将角色魅力初塑成型，但成为后起人气游戏的原因还在于游戏本身的优秀素质。游戏本身目押点明确，段位打击清晰，浮空之后的连携爽快异常。游戏更创新制作了DOA系列之后的招牌系统弹反击HOLD系统，由于这个系统的存在，只要操作者先读能力强，甚至依靠惊人的反应都可以做到化被动为主动的防御反击效果。让本来已经很是复杂的3D格斗游戏变择变得更为复杂。HOLD系统也让对DOA中角色平衡性调节的非常好，例如李剑这样的强力快速目押角色如果放在其他3D格斗游戏中必然是绝对的王道角色，可就因为HOLD系统的存在，必然让操作者无法肆意发挥李剑强大的直线强攻能力，必须按照节奏的变化与心理战为前提，点目押在前，后续进攻在后。从这点就可以突出HOLD系统作为革命性系统的伟大。虽然直到现在都有很多格斗玩家批评HOLD系统破坏了3D格斗择打的流畅度，让对局变得过于零碎。但我想在当年就能够将反击，打击，背投，防御四点择的换装形态塑造成型，DOA一的成功是充满了必然性的。

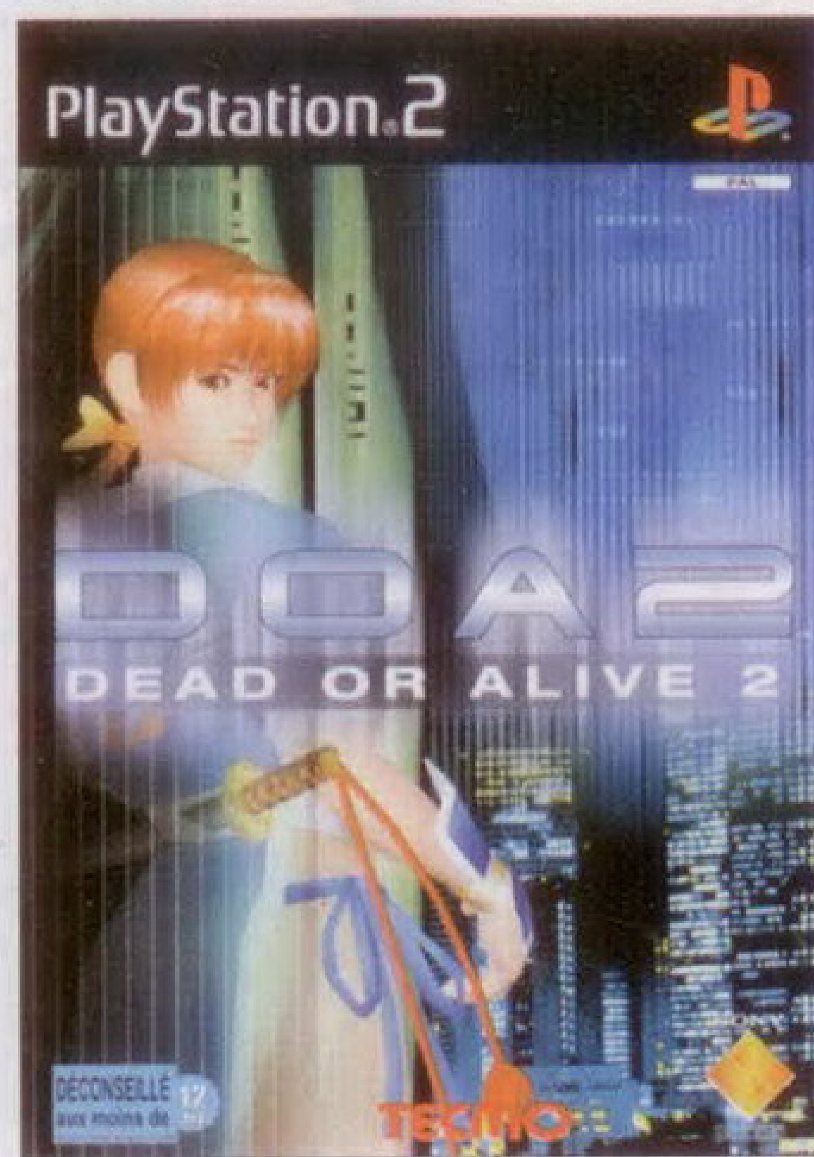
游戏第二点革命性系统便是场地边缘的爆破区域。不要小看这个区域的能力，它在很大程度上鼓励了进攻而限制缩守，一旦被敌人打到爆破区域，就必然会被爆破大伤害并再次被轰至上空让对手再次形成连携。对于高手来说，基本上将对手打到爆破区域一次就能够决定本局的胜负了。而在爆破后形成的高杀伤高打击回数浮空连携能给玩家带来极大的操作爽快感。因为出众的爽快感与画面震撼，DOA成为了继VF与TK之后的第三大3D格斗品牌，TECMO在良好的市场前景下先后推出了土星移植版与PSPLUS版本，虽然两个家用版的制作方向不尽相同（SS版高水准移植，PS版本缩水比较严重）。但在当时能够横跨两个对立硬件平台并都创造不俗销量，已经说明了作品黄金品牌的内在价值。而初代DOA在市场方面成功的推广，为作品系列化做好了充分的前期准备。

死或生2 系列的革命

如果说DOA开创了一个时代，那死活生2就如同产业革命一般将这个时代推到了先进与潮流的尖端。在DOA推出之前，谁也没有想到一款相对专业的格斗作品能够直接成为了商业游戏的典范。作为因DOA而成为黄金开发小组的TEAMNINJA来说，这次转型是蓄谋已久或是突然性的开发方向转变都已经不重要，重要的是，从二代开始，TEAMNINJA将作品塑造成为多点开花的热门软件，并利用类似与市场炒作的卖点让DOA成为了整个TVGAME市场的焦点。

这里必须要提及一个MASTER级的人物，可以说他就是整个TEAMNINJA的灵魂，板垣伴信先生。正是他提前预感到了街机市场的衰退，才让DOA这个系列没有走持续街机路线发展的老路，而是让格斗这个类型单纯的作为作品表达方式，更多的，将游戏本身的美与动感带给多层次的玩家。在二代刚刚推出的时候，虽然是在NAOMI平台上进行制作，但已经让我们搞不清楚这是否是一款单纯的格斗游戏了。被重新制作的人气女性角色已经脱离了首作粗糙的造型。整体画面几乎如CG一般的细腻，性感的角色身材塑造与细致刻画，美丽绝伦的面貌让我们感受到新作的制作重点已经放在了这些魅力十足的格斗女神身上。霞在原作中就已经奠定了自己第一女性角色的位置，在本作中，由于材质效果的大幅度提升，霞服饰的丝绸感更为突出，身段更为突出，而相同塑造的，还有雷芳与TINA，无论是穿着性感摔角服饰的TINA或是着身紧身旗袍的雷芳都将完美的身姿展现在玩家面前。特别是雷芳，原作中由于并不突出的穿着并没有获得过多的人气，但本作中，紧身性感的旗袍装扮在动静之中将雷芳的中华女性之美充分体现，一直到今天，雷芳的旗袍装扮已经作为DOA的招牌形象深入人心，并在后续作品中不断将旗袍的材质进行修饰，可见创作之成功。游戏中除了将原有人气角色进行完全革新塑造外，还新增添了两位美型角色，分别是法国的HELENA与作为霞宿敌出现的绫子。露肩装，同样拥有雾幻天神流天神门忍术的绫子虽然身材娇小，但却在服饰与身姿方面不输于众多前辈，独特的美感造型与引人注目的紫色发色让她成为了新作中的绝对人气角色。而HELENA冷峻美艳的造型与其法国的出身相映成趣，运用的武术披挂掌更是大开大合有一种别样的美感。对于格斗玩家中占绝对主力的男性玩家来说，看到如此美丽的格斗女性角色可能在游戏人生中还是首次，震撼程度就不用多言了。而作品已经将女性格斗家的数量调整成为5名，成为了名副其实的性感格斗作品，而剩下的众多男性角色也犹如绿叶一般的存在着。纵然在造型与实力方面也随着作品的进步一同提升，但却无法企及女性角色的人气。

DOA2将革命性调整的重头放在了女性角色的塑造上，但不是说作品本身的格斗要素就进行了大幅度缩减。游戏本



身取消了原作中的爆破地带。取代的是多层次的场景与边缘破坏装置。游戏打破了传统格斗游戏一成不变的格斗场地环境设计，将多重复杂的场景带入到游戏中，玩家在游戏时经常会出现因为打破了边缘界限而踏入另一个固定场景的时候。或是被打到场地边缘时触及边缘破坏装置重复进入受创硬直，这个设计即减少了原来爆破地带威力过大，视觉表现过与于单一的问题，又将场地的多变视觉效应双重融合，起到了良好的化学效应。DOA2在浮空与僵直方面进行了重新设计，游戏在原有的受创判定属性上加入了地面僵直，在地面COUNTER时经常会出现僵直效果，而这个只能利用HOLD反击进行防御的状态出现，让地面战更有挑战性。由于硬件能力加强，浮空之后的多段连携显得更加细致。小段连携会经常出现，操作感非常细腻与豪快。对于李剑，洪福这样的传统强力角色来说，本作中新增添的招数属性与自创连携会让玩家暂时忘却那些性感的格斗美人，真正地投入到一款正统格斗游戏的开发研究中。

DOA2由于颠覆了整个格斗游戏的架构，获得了巨大的成功。在家用平台上，当时的热门硬件平台DC与PS2都先后推出了家用版本。家用版本不但在单人模式下进行了完美的移植，并新添加了双人组队模式，在原有角色的华丽招数下，双人配合的默契与组合技巧的爽快带给玩家一种全新的格斗享受。家用版本最重要的环节是对于角色服饰的添加，无论玩家是否有恶趣味，对于性感美型的众多角色换上自己喜爱的服饰总是有一种特别的满足感。在这点，PS2的DOA2HARD CORE版本做得更为彻底，

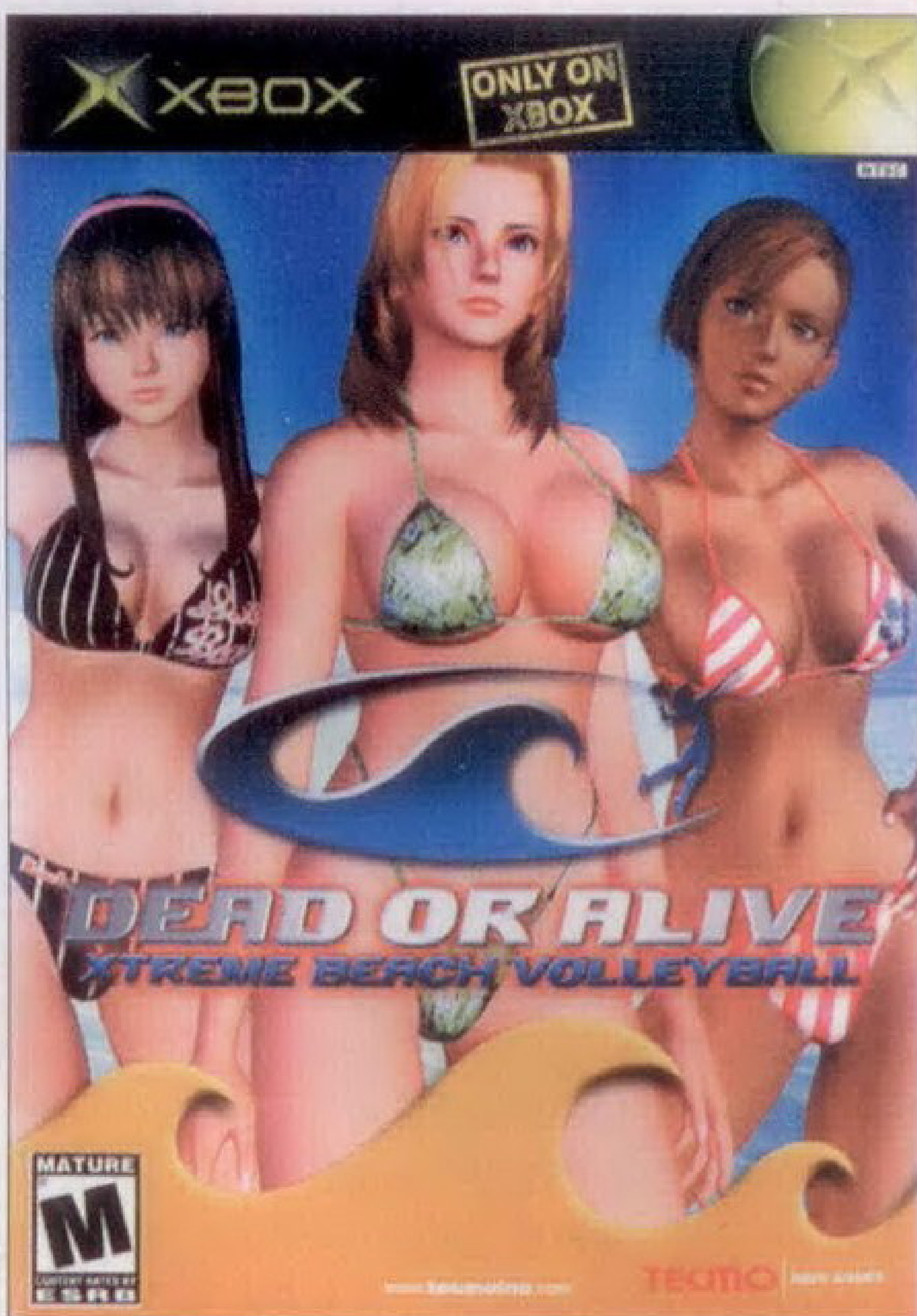


服饰的大幅度添加甚至让已经购买过DC版本的玩家重新购买一张PS2DOA2HARD CORE，TECMO的商业运作又一次贯穿了多个家用平台，让更多边缘玩家都为其痴迷。作为DOA系列的革命之作，DOA2获得前所唯有的成功，不仅如此，还奠定了DOA系列的前进方向，之后的作品，也渐渐抛离了格斗游戏的本质，成为了性感与商业的代名词。

死或生沙滩排球 性感的极致

DOA系列，无论如何拿性感与美型打招牌终归都是一款格斗类型游戏。金牌小组TEAMNINJA果然强气，居然要将性感与诱惑这个招牌贯彻到底，于是，出现了这个DOA系列的外传作品，DOA沙滩排球。

在介绍游戏之前，首先要说说TEAMNINJA的制作方向。由于DOA系列已经脱离了正统格斗游戏范畴，而在不断的游戏发展过程中，游戏的成功也带动着游戏中的性感女性角色成为众人追捧的对象。系列中受玩家注目的众多格斗女神已经脱离了系列与游戏本身，成为了另一个性感文化而独自存在着。类似于虚拟明星一般，霞，TINA，绫子等众多人气角色只在格斗游戏中出演动作明星似乎已经不能满足广大FANS的需要。而TEAMNINJA就是在敏锐的捕捉到这个商机后，企划了本作。作品的主旨在于突出这些性感尤物的诱人身姿，这对于一直因美型而不断追捧系列的玩家来说，无疑具有爆破性的吸引力。游戏本身在美术渲染方面已经熟练地运用了XBOX强大的硬件能力，穿着性感泳衣的各色美女穿插在海滩中，我们似乎已经忘记了她们本是格斗游戏中的人气角色，全部沉浸在美感的诱惑中。抛开美女本身的卖点不说，TEAMNINJA选用沙滩排球作为运动项目也是处心积虑，煞费苦心的。



我们可以想像一下，在所有运动项目中，最充满女性肢体魅力的运动就是沙滩排球了，阳光，海滩，美女，这种种的制作元素与DOA系列的众多美人结合在一起，该是如何的美况空前，实际上，游戏本身也是以此作为卖点的。在DOA沙滩排球中，众多人气美人都在游戏中成为了可选用单位，在阳光海滩上，我们不知道该欣赏它们完美的躯体，还是要进行着枯燥的排球运动。要说以前DOA系列一致的批评声直指动机不纯，我们还可以用游戏本身的美感与不俗的游戏本质来驳斥。

但本次，笔者必须要承认，不是因为这动人的身姿与多彩的海滩服饰，我是不会入手本作的。毕竟 每一个玩家都有或多或少的SEX取向，而本作，就是将我们的这个弱点抓住的典型软件了。游戏中将原有人气角色全部派遣，并塑造了多个原创美人，让我们这些习惯了老人面孔的玩家仍旧有投入的新鲜度。而这些还不算完，游戏中提供了众多小游戏，其中有很多都突现了美人的傲人身姿，着实让人欲罢不能。在我们进行游戏的过程中，能够不断地进行服饰收集，在这款游戏阳光沙滩的主题下，服饰也多半都是比基尼等沙滩样式的，不知道有哪个男性玩家能够经受得起这样致命的诱惑……

TECMO的骗钱计划在本作中已经到达了高峰，游戏虽然在沙滩排球这个环节做的比较细腻，但已经并非是本作的主题所指了。当我们观看着这些虚拟美人的身姿时，我不知道该为游戏商业化的极致感到高兴，还是为我自己人性的堕落而检讨……（检讨也难能赎罪，还是继续错下去吧。）

死或生3 彻底的进化

客观来讲，DOA的前两作虽然已经打下了一定的基础，但真正使本系列脱颖而出并将DOA的特色鲜明呈现出来的则非DOA3莫属了。DOA3的开发时间段正逢新一代主机登场亮相，虽然索尼曾经把PS2的性能吹得天花乱坠，不过包括TECMO在内的大多数厂商都还是清醒的认识到XBOX要强大的多，考虑到“眼球路线”是DOA的一大卖点，要想摆脱VF和铁拳这类经典正统3D格斗游戏的阴影打下自己的江山就必须将“眼球效应”进一步放大，要实现这一点的话无疑主机性能越强越有利。正好微软为了打开日本市场迫切需要得到日本游戏厂商的大力协助，于是两者一拍即合，使得实



力本来就雄厚的TEAM NINJA开发小组再加上微软在资金和技术上的支持后如虎添翼，XBOX上的DOA3一炮走红！

除了游戏本身的角色美术刻画达到了历代最高之外，DOA3更为我们塑造出新生的两名格斗美女必然是玩家最为关注的焦点。瞳作为新人，在之后的人气甚至凌驾于霞，可见塑造之成功。运用空手道为武斗技巧的瞳有着和其他女性角色截然不同的风格，在多位性感美人面前，瞳似乎太过单纯了。简单的道场服饰，普通的卷卷发式，都让我们感觉犹如邻家女孩一般的单纯可爱。我想也正是由于这难得的清纯，才让瞳在众多美女之中保持了独有的特色，并获得了巨大的人气。让我们感到设计成功的另外一点是，这么单纯可爱的姑娘，运用起直来直去的空手道技击真是再合适不过了。看着可爱的瞳似乎非常认真的挥动着一招一式，那种协调的美感淡淡的渲染出来，让我们感受到了制作者神奇的创作灵感。而另外一名角色是运用蛇拳的CHRISTIE，由于运用的是蛇拳，所以角色本身充满了灵巧与纤柔。银色的短发与银色的紧身服饰相结合，令人印象深刻。虽然CHRISTIE的人气后来不及瞳，但在技巧方面，CHRISTIE似乎更适合于格斗的进行，多变的技巧与快速的目押将蛇拳变化多端，忽快忽慢的特点体现完美。而由于经常进行体态的转变，她动人的身姿也让操作者难忘。CHRISTIE属于操作魅力型角色，你如果不曾操作过她，可能永远不会知道她独特的魅力。在DOA3的人物设计中，除了对红花的雕琢，对于绿叶，TEAMNINJA也倍加呵护。李剑更为豪快的截拳道，隼龙出神入化，潇洒异常忍流体术，都能让DOA3的格斗原形焕发出从来未有的光彩。无论以格斗游戏的角度或是以商业塑造的视点去看，DOA3的角色塑造都是相当成功的，以至于DOA3的角色成为了一种风潮，成为了当时玩家们茶前饭后议论的主题。



新主机的更新换代和战争不可避免的伴随着新的战争，硬件性能、画面效果等都是相互比较的对象，由初次踏足游戏业的微软推出的XBOX在硬件上面可以说是下足了功夫，也急切需要一款游戏来加以实际证明，作为首发软件的DOA3不辱使命，成功地赢来了玩家们的喝彩。游戏中出色的实时光影效果、凹凸贴图和复杂的纹理处理等无不凸现出XBOX的性能强劲和DOA3的高素质。一款游戏要想给玩家留下深刻的第一印象就必须在视觉冲击上下足功夫，毕竟人们出于本能反应会首先被眼睛所左右，DOA3就成功地做到了这一点，不论是那段堪称经典的片头CG还是游戏中的实际画面都牢牢吸引住了人们的眼球，这个结果对于一款次世代游戏、尤其是一款走眼球路线的次世代游戏来讲是绝对的成功了。

DOA和其他的格斗游戏一样，在剧情方面都很一般，毕竟对格斗游戏而言剧情不过是一个可有可无的要素，这次的DOA3也还是如此，一群来自世界各地的战士怀着各不相同的目的就这样开始了大战，有人是为了名誉、有人是为了财富、也有人是为了复仇，不管是为了什么，比赛一旦开始，目的只有一个：打败对手！在DOA3中一共有16名登场角色，其中三名是本作中新登场的，场景也多达14个，就一款3D格斗游戏而言内容还是比较丰富的。本作最让人难忘的还是其突出的视觉效果，这款4年前发售的作品，其游戏画面即使在今天看来仍然非常之优秀。不论是黄昏时笼罩在夕阳金黄色光辉下的沙滩还是碧波万顷的海面上空飞翔着的海鸥，不论是白雪皑皑的雪地上由于打斗而四溅的小雪粒还是雷芳身上随风吹动质感极佳的丝绸旗袍，都让当时才刚刚从PS、SS时代“脱贫”的玩家们看得目瞪口呆，就更不用提还处于贫困线以下的我国大多数玩家了。记得当时有两个画面最让小编印象深刻：一是在树林中的打斗时将对手轰至树上后从树冠上漫天飘落下来的褐色树叶，此时如果再接连续技攻击的话就会带动不少尚未落地的树叶随风舞动，玩起来颇有一种中国武侠片高手对决时的意境；另外就是霓虹灯闪耀着的香港不夜城夜景了，DOA的一大特色就是将对手从高处打下造成大的伤害，香港也是游戏中几处初始舞台在高处的场景之一，这里如果将对手打下去后画面切换时由五颜六色的霓虹灯光构成的画面相当的绚丽。DOA3对场景和画面的刻画做得非常细致，也非常优秀。

除了场景，DOA3在人物刻画上也有很大的进步。虽然每个角色的脸部贴图只能算是中上，但人物的整体建模已经做的非常不错了，看上去非常的舒服（果然还是看美女比较养眼），而一些细微之处的描绘也很用心。比如霞衣服上的花纹和图案，比如瞳质感不错的手套，再比如凌子身上的忍者装束的特殊效果等，都能感受到厂商的用心。由于有XBOX强大性能的支持，金属质感方面也刻画的很不错，像大个巴斯手上招牌性的大铁链子，中国女格斗家雷芳旗袍上绣着的龙等，即使同为金属材料的物品也会各有不同。每秒60帧的效果保证了游戏运行起来人物打斗和场景切换时的流畅性，画面的流畅在给玩家视觉上享受的同时也保证了操作时的良好感觉。



前面说了这么多本作在画面上的优秀之处，并不是说DOA3除了画面就一无是处，只是其优秀的画面在当时给人留下的印象是在是过于深刻，就游戏系统和操作而言，DOA3当然不能和以严谨而闻名的VF和铁拳这样的作品比较，毕竟各自的出发点和着重点本来就完全不一样，但就一款格斗游戏来讲，DOA3在系统和操作方面还是做的不错的。“反技”（HOLD）系统是DOA的一大特色，由于在前两代中有玩家抱怨“反技”系统对敌人的伤害过大严重影响了游戏的平衡性和打斗时的爽快感，所以本作中反技的攻击力有了一定程度的削弱。弱化后的反技使得游戏在平衡性上得以增强，同时反技系统本身的战略性也得到了新的诠释。和其他3D格斗游戏“RING OUT”的设定不同，DOA中更加强调的是利用环境给对手造成最大伤害。举个例子，在“失落的世界”这个场景中，场地极小且在高处，所以将对手打下去就是很好用的手段，但是不同的角色采用的策略也各不相同。比如我们使巴斯的话，用他的强力投技就可以直接将对手扔下去，但巴斯个头大速度慢，为了自身安全就必须尽量站在场地中央；而像克里斯蒂这种身形灵活的角色，直接将对手轰下去难度比较大，所以可以靠近场地边缘，等对手使用强力技妄图将我方打下去时及时闪避再补上一掌则是高手们经常采取的策略。此外利用场景边缘类似围墙一类的环境先将对手打至墙上再进行连续技追加也是一种常见打法，总之环境利用的好将会对比赛大有帮助。

死或生·终极版 全面进化的合集

DOA系列自97年诞生以来就一直是一款毁誉参半的游戏，有的玩家认为其系统过于简单肤浅，与VF这样极有深度的作品比起来一文不值，并对厂商用美女来吸引眼球的做法嗤之以鼻；同样也有的玩家认为其操作简单易懂，不必像VF那样不花上个上百小时连门都入不了，













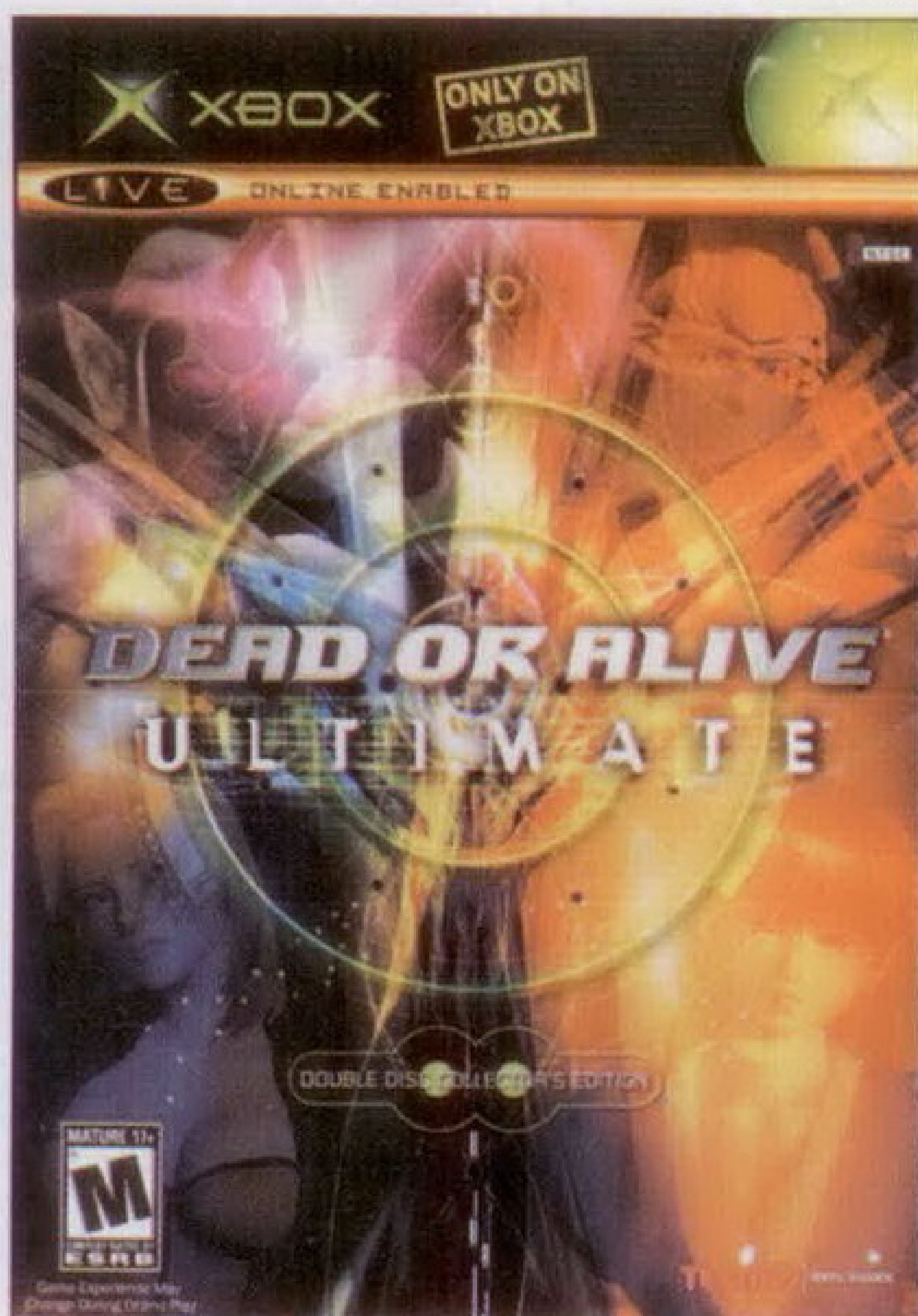


而且玩游戏时顺便看看美女养养眼也没什么嘛。系列在XBOX上作为正统作品的DOA3和差不多纯粹就是赚眼球的DOA沙滩排球两作都取得了很不错的成绩，DOA不但在XBOX上大红大紫，也吸引了不少的人气，于是TECMO趁热打铁，在2004年年底的时候发售了第一代和第二代大幅强化后的合集“ULTIMATE”版，也即“终极版”，美女骗钱计划再度展开……当然，游戏制作人板垣伴信的说法是“为了让玩家在XBOX上完整体验到DOA全系列的魅力”。

需要指出的是，虽然终极版中包含了1、2两代，但1代是照搬自SS上的1代原作，并没有进行任何改动，如今再次看到多年前曾经颇让人感动的SS画面的确有种重温旧梦之感，但说实话以现在的观点来看当年的画面确实是太粗糙了，所以这个“完全复刻”的第1代并没有多大意义，很有凑数之嫌。不过DOA2虽然也是复刻，却真正是完全重新制作的产品，游戏开发小组采用的是DOA3和沙滩排球的引擎加强版进行的制作，使得玩家玩起来就像是一款新的DOA游戏，而不是复刻之作。本作还加入了大量的隐藏要素，例如增加了各角色的服装，收录了1到3代所精选的各式服装，还包括了部分“沙滩排球”中的性感泳装，以及小霞的圣诞装与学生装等等，同时游戏中满足特定条件还能获得TECMO于1998年在PS上推出的《影牢》主角相同的服装。

游戏中的场地除了重新制作还加入了不少新增的地点，例如充满着星野性气息的非洲、艳阳高照的海滨沙滩、深山中的吊桥、八达岭长城等等。此外游戏支持XB LIVE，玩家还可以联网进行对战，喜欢该系列的玩家们即使只冲着这款几乎完全重新制作的DOA2也值了。

游戏中的场景主要分为两种，一种是封闭式的，另一种则是多层梯度的。本作一共有6个封闭场景，主要是用来组队战斗，场景中有许多危险物品，一不小心碰上的话就会受到一定伤害，玩家在对战时要注意避免碰触，也可以引诱或是在攻击对手的同时将其打上去增加伤害。多层梯度的场景则往往是将对手打下去造成大的伤害，还能跳下去进行



攻击追加。反技在本作中占有非常大的比重，用反技攻击对手造成的伤害相当客观，也造成了大量热衷于此道，并经常出现比赛一开始两人就同时不管三七二十一先使一招反技的有趣局面。有着这么高攻击力的招数当然不是这么容易使出来的，不但要求玩家具备精确的操作技术和优秀的判断力，运气也有着一定的成份。反技的使用非常简单，只需判断对手有可能采取的攻击方向反方向按方向键并同时按X键，时机掌握得好的话即可成功发动反技；与DOA3中的上中下三段反击方向外，还可以针对一些特殊动作使用向前的反技，例如中段的腿踢攻击等，哪些攻击适用于哪种反技都需要玩家在游戏过程反复练习和琢磨才会发现。反技系统的加入也使得玩家在使用连续技攻击对手时必须使用大量不同的组合才行，不然连着三招中路攻击或是每次的连续技套路都是那么几个的话很容易就被对手预测到成功使用反技，而反技造成的伤害是相当可观的，一不小心进攻方反而极容易陷入非常被动的局面。虽然反技系统使得攻守双方的变数更加丰富，但是毕竟2代中反技过于强横，对系统的平衡性还是有着不小影响的，这次终极版对2代的复刻倒把这一点也连带完全复刻了（汗）。

性感美女是DOA永远不变的主题和焦点所在，虽然本作中女性角色的比例也就是三分之一强，在人数上连“半边天”都达不到，但她们却是本作、也是整个DOA系列最大的人气所在。TECMO在角色的平衡性设定上也明显偏向那些女性角色，女性角色的整体性能要高出男性角色一筹，而且厂商也为她们提供了各式的漂亮服装用以凸现其性格火辣的身材，果真是“醉翁之意不在酒”。既然是以观赏性为主要卖点的女性角色，当然绝不希望把她们各个都做成肌肉男肌肉女那样，所以TECMO把一群女性格斗家的身材一律设定成皮肤保养极为有方的世界模特级的顶尖身材也是情有可原之举。不过人物的脸部刻画似乎一直是开发小组TEAM NINJA的弱点所在，即使有着三大主机中性能最为强悍的XBOX支持和开发前两作获得的丰富经验，这次终极版中的人物脸部还是不能让人满意，贴图过于简单，看起来就好像是日本漫画中的那些美少女，在游戏中看到这种“魔鬼身材天使脸蛋”的火辣美女确实有点不和谐的感觉。

尽管如此，DOA对人物身体的重现制作水准在同类游戏中已经可以说是相当高的，而且像DOA这种走擦边球路线的作品在这方面对制作商的程度把握能力要求其实更为严格，某些方面过于“真实”反而可能会沦入“堕落游戏”。在这款复刻版的DOA2中，我们可以感受到其受了“沙滩排球”不小的影响，这点从不少“沙滩排球”中性感服装的添加上就能够发现，说受其影响其实并不恰当，这其实是厂商制作思路和理念的体现，看来TECMO是誓要把DOA的“性感眼球路线”走到底了。这款终极版就游戏系统上来讲可能比DOA3略有不如，但就游戏的整体各方面来考虑，尤其是作为DOA系列目前已发售的最新作，拥有不少新亮点的本作素质还是很不错的。

死或生与微软硬件平台的双赢

什么是“双赢”?营销学中是这样认为的：双赢是成双的，对于客户与企业来说，应是客户先赢企业后赢；对于员工与企业之间来说，应是员工先赢企业后赢。双赢强调的是双方的利益兼顾，即所谓的“赢者不全赢，输者不全输”。

当然，TECMO与微软间既不是客户与企业的关系，也不是员工与企业的关系，但是DOA和XBOX确实实现了双赢，上面列举出的不过是“双赢”中的例子，是否实现双赢，关键是后面那句补充：双方利益兼顾。如今在我们的生活之中处处可以听到“双赢”这个词，双赢，换算成我国的俗语，大抵就是“大家发财”的意思。毫无疑问，不管是XBOX上的DOA游戏，还是有了DOA的XBOX，都卖了个猪笼进水——满是金。借助于XBOX的强大机能，DOA在画面上实现了一个非常大的进步，DOA也从原来关注人数有限的一款3D格斗游戏摇身一变成为吸引了大量玩家眼球的热门作品，系列最新作DOA4也理所当然的成为了微软新主机XBOX360必备的重头作品。同样，XBOX在日本停滞不前的销量也随着本作的发售找到了一个不错的突破契机，而且XBOX在世界其他地区的销量更是随着DOA的发售有了明显的改观。DOA与XBOX的相互促进，是游戏业界中典型的“双赢”榜样。

众所周知，在游戏业界，游戏软件和硬件两者之间是相辅相成、缺一不可的。硬件是软件的基础，没有硬件的支持，软件运行不了的话素质再好也是白搭；而且硬件的普及数量也与软件的销量息息相关，硬件的普及量越大，软件就越好卖，软件商也就越愿意为这台硬件开发游戏作品。反过来讲亦然，硬件性能再强大没有好游戏的话，也不会有多少玩家会去购买，毕竟玩家买一台主机回家是为了玩游戏而不是放桌子上烧香供着；这台主机上的好游戏越多、游戏素质越高，硬件销量也就卖的越好。所以主机和软件两者其实谁也离不开谁，大家的利益是共通的，这在那些喜欢多平台发售的欧美厂商那边多少还好点，毕竟人家“东方不亮西方亮”，反正是多版本发售，这台主机上卖不好了，那台主机上总还可以指望指望吧，即使各平台销量都一般，几个版本的销量加起来多数还能凑活凑活说的过去，不过日本许多游戏厂商往往都会明显偏向某一台主机，所以他们与硬件厂商的利益关系也更紧密，TECMO与微软、或者说DOA与XBOX更是如此。

前面我们已经就DOA系列的各代作品做了比较全面的介绍，其实相信大家即使没看过这个介绍，只要对游戏业比较熟悉的话，都知道DOA在XBOX以前的业界中只能算是一款二流的3D格斗游戏。毕竟单纯以3D格斗游戏领域来讲，DOA无论是在系统上的严谨性、人物间的平衡性还是招式判定的合理性上来讲，与VF、铁拳这样的顶级作品实际一比就会相形见绌。TECMO也明白纯粹的格斗游戏并非自己的强项，要想取得成功就必须有自己的特色，那么DOA最鲜明的特色是什么？勿需讳言：“养眼”。没错，就是“养眼”，坦白来讲，不少玩家购买DOA的初衷就是为了过过“眼瘾”，这也是TECMO没有挑明的一点。虽然关于DOA是不是一款单纯为了吸引玩家眼球而制作的“不良动机”的游戏是在XBOX版的“沙滩排球”发售之后才彻底激发出来，更有甚者将本作戏称为“奶牛排球”，但在此之前其实大家都已经对DOA的卖点心知肚明，只不过在“沙滩排球”上某些东西的表达过于直接和明目张胆而已。对这种炒作手法本身的对错我们在这里且不予置评，但是换个角度来看：自从TECMO宣布大力支持微软，DOA3最初登陆XBOX以来，本系列的受关注程度一路狂涨，对一款游戏而言，越受玩家关注就越容易取得好的销量，而TECMO对DOA的炒作无疑是非常成功的。老实说，在日本游戏厂商之中，TECMO的技术实力并非很高，这一点我们从微软新主机上的DOA4中就可以看出来；但是现役三大主机中XBOX的性能无疑是最强的，尤其是与“同辈”的PS2比更是优势明显，凭借TECMO的技术实力如果将DOA3做在PS2上，其效果肯定要远逊色于XBOX版，靠着XBOX强劲的性能来弥补自己在技术上的不足，从而最终实现游戏画面的“诱人”性，这就是TECMO打的如意算盘。事实证明，这个算盘确实打的不错，DOA在XBOX上真正火了起来，TECMO也成为了微软的得力盟友。



另一方面，作为头一次进入家用机游戏业的微软和它的XBOX，要想有所作为不是仅仅凭借其远高于PS2的硬件性能就能获胜的，XBOX要想有所作为、尤其是在日本市场有所作为，游戏的支持是必不可少的。2002年2月22日，是XBOX在日本正式发售的第一天，DOA3就是作为首发软件登场的，结果日版XBOX的当日初回发售台数是11万台，至于DOA3的2月–3月总销售量则是12万套。说实话XBOX在日本的首发销量可以说是很不理想，不过DOA3相对于XBOX主机1：1的普及率也从侧面印证了本作对日版XBOX销量的作用。而在海外，尤其是欧美国家，DOA的吸引力就更大了（毕竟日本人似乎对美国产主机有着一种偏执到不可理喻的抵触感，这点从最近日版XBOX360的惨淡销量就能看出来）。到了“沙滩排球”时代，这款引起广泛争议的擦边球作品成地的吸引住了大量玩家的目光，在成功炒作了自己为TECMO赚到大笔银子的同时也促进XBOX在全球的销量再次提升。虽然我们经常会听到不少人对本作严重表示不屑，但实际上确实有着许多人就是冲着本作而专门购买的XBOX主机，他们此举其实也无可厚非，毕竟“沙滩排球”只是一颗擦边球，也正是这颗擦边球，成为了DOA系列中最耀眼的明星，也是DOA系列和微软XBOX实现双赢最大的功臣。

其实这类双赢的例子在游戏业中还是挺多的，PS2上的无双系列同样也是一个典型，和DOA一样，两者都很好地抓住了大部分消费者的心态，最终结果是即为游戏厂商大赚一把创造出一个著名的游戏系列，也为游戏所在的硬件销量增长立下了汗马功劳。别看许多其他日本厂商表面上对TECMO的做法嗤之以鼻，实际上心里不定有多羡慕呢，KONAMI的“搏击玫瑰”大家都知道吧，明显的不能再明显的DOA模仿作，而且“邪恶”程度更是远甚于“沙滩排球”。DOA系列从最初SS上的第一代到XBOX上DOA3的中兴再到沙滩排球带来的辉煌，如今又将在新主机上即将发售的DOA4，我们可以看到TECMO的“美女路线”是怎样一步步取得成功的，而在这一过程之中，软件商与硬件商、游戏与主机的双赢效果都颇值得大家再三玩味。

最近几年推出了关于本系列的大量周边产品，足见其人气还是很高的，这种炒作对TECMO和微软都是非常有利的行为。

瞳作为DOA3的新生角色，人气已经急转直升，甚至达到了和主人公霞相并肩的地步，这个清纯的小姑娘现在已经成为整个DOA文化中的主要角色而存在。在周边制品中，“瞳”手办的销量非常惊人，可见人气。

DOA进化史——探索《DOA4》的进化

《DOA4》在画面上得到了大幅提升，这在迄今为止的报道中已经提过很多次了。那么，作为一款对战游戏，它又得到了什么样的进化？在这篇报道中，你可以实际感觉到这种显著的变化。

四代的进化是？对新系统进行检查！

在《DOA4》中，新导入的系统一个接着一个。在这里不能详细介绍所有的细节，仅从其中选出最有冲击力的几点变更要素进行介绍。

●OFFENSIVE HOLD（OH）

对于《DOAU》的玩家来说，这个名词可能有点陌生，但如果说它就是李强（Jann Lee）的“龙枪（6F+P）”这样的招式，大概就比较容易理解了吧。OH就是借对手的打击技之势把对手抓过来再加以投掷的技巧，本作中OH成了标准装备招式，每个角色都拥有不同的OH。OH的动作发生比普通投技要慢上许多，但对防御和普通格挡都可以进行投掷这一点非常厉害。只不过，OH的伤害值设定得非常低。并且，对抗对手发出的OH时，最好的手段是立即输入投技。尽管此时出招速度还是OH会快一些，但由于投技对OH完全无敌，因此可以一面倒地打赢OH，并且招数完成时还会记成HIGH COUNTER。可以将下蹲状态中以“2P”为代表的打击技吸过来的下段OH也是全角色都拥有的。比起站立OH来，下段OH的出招速度要快得多，甚至可以将对手的开场“2P”成功吸过来。对抗下段OH的有效手段是下段投技。

●起身的攻防

从本作开始，起身踢中可以发出上段攻击了。当然，如果对手采取下段格挡等下蹲状态的动作，这种招数是打不中的，因此具有多大的实用性目前还不清楚。不过，如果成功用起身的上段攻击击溃了对手的空中系招式，是可以继续进行空中连击的。被击打到墙壁上倒下后也能使出起身踢也是重要的变更点之一。另外，如果在倒地状态中什么也不做而被对手以下段投技等招数追击，就会自动进入强制起身的状态模式，从而陷入一面倒的不利局面。不过，因为几乎所有的吹飞技都可以用F键进行受身，如果不想受到追击的话，也可以及时进行受身。



●CRITICAL的攻防

CRITICAL槽的样子也发生了变化。与前作不同，能够诱发CRITICAL的技巧不再和技巧伤害有关，技巧发生后一律诱发CRITICAL槽，因此本作中持续CRITICAL状态变得容易了许多。另外，诱发CRITICAL之后立刻使用浮空技浮空高度较低，而使用P等技巧击中之后浮空高度会比较高，这也是一个重大的变更点。这个变化不仅限于浮空技，打击后形成反弹的技巧也会进行同样的处理。还有，CRITICAL状态下使出来的格挡不会出现COUNTER或HIGH COUNTER的状况，可以说是个对进攻方压倒性有利的系统。



对16名角色进行检查

本作在角色上所下的功夫，主要是针对“能让各个角色发挥出独特的风格”而进行的调整。例如蒂娜和巴斯这样的投技角色，空中连击时使用的持续浮空技几乎被完全取消，用单纯打击夺取对手大量体力的情形变少了许多，但相对的，这些角色的投技和OH比其他角色优秀，这样角色特征就非常明确地表现了出来。在实际对战中，这种角色自身招式间的不平衡感可以诞生出很大的趣味性。下面，我们将对其中16位角色在本作中的前期印象进行介绍。



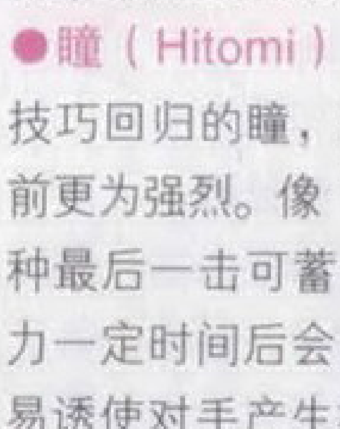
●霞（Kasumi） 本作中追加了大量专用COMBO技，甚至达到了让人怀疑“真有人能将她的所有招数都使得精熟吗?”的地步。在这个印象的基础上，特定的打击技以及固有格挡技“樱惑（9F）”成功时可以使用一种叫做“封神步”的移动技进行位置变更，再从变更后的位置使用投技“胧（封神步中F+P）”或者打击技展开进攻，总之招式的变化非常多。整体上讲，出招速度和以往一样快，对于刚刚开始玩《DOA》系列的人来说是个比较容易上手的角色。



●隼（Hayabusa） 与霞一样，从某些打击技中转成特定的架势，之后再使出瞬间移动技以及空中多段COMBO等等，招式中特别强调了“忍者”的感觉。本作中追加了许多判定距离很长的打击技以及在反弹之后展开空中连击的技巧，成了一个兼具技巧性与实力，堪称“超级忍者”的角色。距离很长的OH技“斩首投(8F+P)”易于使用，有可能成为这个角色的主力技巧。在《DOAU》中非常强力的“天轮脚（7K）”硬直时间被加长了，不能再像以前那样随便乱出。



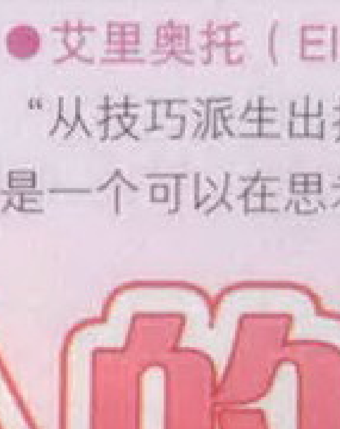
●心（Kokoro） 以强力的肘击技作为主轴，是一个可以不断向前推打的力押型角色。拥有包含下段攻击的连技以及强力的三段投，攻击力方面的强大毋庸置疑。另外，PP等打击技之后可以连接特殊的投技，某些打击技可以一边破解对手的上段攻击一边诱发CRITICAL，技巧派的攻击也可以胜任。整体来说，这是一个可以响应玩家期待的实力派新角色。



●瞳（Hitomi） 携带丰富的COMBO技巧回归的瞳，其打击的压迫感比以前更为强烈。像“连风尘（PPP）”这种最后一击可蓄力的技巧有很多，蓄力一定时间后会变成防御崩坏技，容易诱使对手产生格挡的意识。另外，将对手叩向地板后反弹的技巧也不少，使人感觉空中连续技出现的次数比以往增多，攻击力也有所提升。此外，还追加了可以破解拳系技巧的固有格挡技，被对手压制时寻找反击的机会也变得容易了许多。



●布拉德（Brad） 原有的“花样”依然健在，还追加了可以向任意方向倒下（变成寝姿）的“向后倒（2P+K）”等可以主动变化成特殊状态的技巧，成为符合期待的角色。寝姿时的特殊状态在系统判定上视作下蹲状态，会成为本作中所有角色都拥有的下段OH的目标。但是作为对抗，布拉德自身也拥有从寝姿中直接使出的下段投技，对战时的先读会变得非常重要。



●艾里奥托（Eliot） 该角色使用了“从技巧派生出技巧”的特殊概念，是一个可以在思考进攻方法中得到乐趣的角色。挑空技和投技中有许多性能非常好的招式，不放过每一个给予对受损伤的机会，这个印象与设定中艾里奥托的师父冯玄（Gen-Fu）相近。此外，中P格挡成功之后会把对手变成背向状态等等，有很多奇特的技巧，在众多角色中显得有些与众不同。



●蒂娜（Tina） 大幅增加了新的COMBO技巧，而强力的投技也依然保留了下来，变成了一个打击和投掷性能非常平衡的角色。蒂娜具有可以通过蓄力产生三段变化的OH技，还追加了背向对手时发动的投技，根据使用习惯不同，可以产生截然不同的战术，很容易表现出使用者的个性。出于平衡性的考虑，《DOA3》中导入的那些击中对手时可以转变为投技的招式被减少了。



●巴斯（Bass） 本作中“地狱突（P+K）”的出招略快了一些，并且变成了一招COUNTER HIT时也可以诱发CRITICAL的技巧的招式。此外还追加了许多从腹部打开并诱发CRITICAL的新COMBO技，进行CRITICAL攻击的场面比以往的作品多出了许多。投技的破坏力仍然健在，并且和蒂娜同样装备了可以蓄力的OH技，技巧的变化上了一个档次。巴斯的打击技整体被设定成出招略为缓慢，但被对手防住时破绽较小，因此本作中豪快的力押型战法出现次数也会多一些。



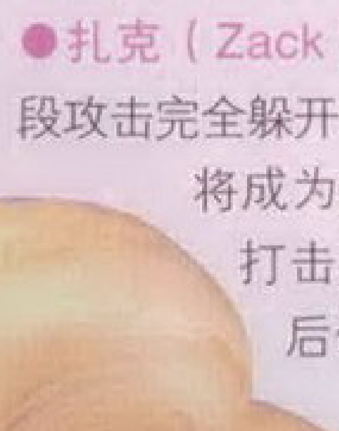
●李剑（Jann Lee） 增加了许多破坏力超群的新COMBO，原有技“上勾踢（9K）”击中后的浮空高度比原来更高，整体攻击力得到了大幅提升。不过，“龙枪（66F+P）”和“头锁（236F+P）”都变成了OH技，使用感觉发生了很大变化。另外，本作中还可以使用“侧旋踢（3K4K）”转为背向状态，攻击的选择余地有所增加。



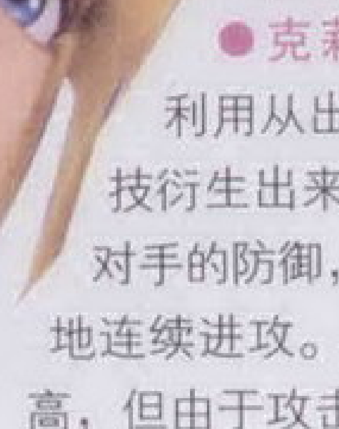
●雷芳(Lei-Fang) 拥有专对上段，并且只能反足技的上级格挡招式，可以通过“一点先读”的战术给对手造成巨大伤害。而另一方面，也拥有中段技不分拳脚都能破解，但本身不具备攻击力的《DOAU》式固有格挡技。此外还有从背对对手状态中使出的格挡技，格挡技总数达到14种，变化非常丰富。在此基础上，连续打击方面也进行了大幅追加，例如从任何位置都可以打浮空的技巧，可以连在反弹技后面的打击技等等，追打时的气魄也非常充分。不过需要注意，像先用“肘击（6P）”造成CRITICAL，再直接使用“连肘击(6PK)”造成浮空的这种轻便连击并不会把对手打到足以进行空中连击的高度。



●拜曼（Bayman） 作为格挡特化角色的拜曼，拥有和雷芳同样多的格挡技巧。并且，除了“正面后桥式背摔（F+P）”和“风车肩摔（41236F+P）”之外没有任何投技，原有的其它投技全部转化为OH，变成了一个格斗特色与其他人并驾齐驱的人物。原有打击技方面，在《DOAU》中大放异彩的“火花踢（1KK）”不能连续命中，“烈火弹（6P+K）”变得不能造成浮空，可能给人留下一些弱化的印象，但实际上追加了许多实战级的新技。



●扎克（Zack） 如何使用可以将上段攻击完全躲开的“急闪（2P+K）”将成为扎克的使用关键。从打击技转为“急闪”，之后使出可以打浮空的膝技或撞击技，再或者使出投技形成COMBO，这应该是扎克的主要套路了。关于原有技巧的变更点，“刺拳（P）”的速度变慢，招式被弱化了。但是，也有像用“双肱打（6PP）”狙击反弹COMBO这种使用性得到提升的招数。



●克莉丝蒂（Christie） 利用从出招速度非常快的打击技衍生出来的丰富COMBO撼动对手的防御，不给对手留喘息之机地连续进攻。单发的攻击力虽然不高，但由于攻击密集，很容易掌握住战斗的主动权，也算不上是需要特别在意的弱点。本作中加入了身形非常低的新架势，从这种架势开始进攻也非常强力。“提膝头（6K）”等中段足技也加入了新的COMBO，使用变得容易了许多。如果运用得当，这个角色可算具有顶级的实力。



●拉·玛莉勃莎（La Mariposa） 打击技的出招整体上比较慢，在近距离比较容易被压制住。但另一方面，拥有很多攻击距离颇长的技巧，说中距离的攻防是主轴也不为过。另外，拉·玛莉勃莎还拥有像霞的“飞燕（8F+P）”一样的OH，以及通过追加输入使出的高伤害投技，整体上算是一个与蒂娜和巴斯风格不同的投技型角色。



●绫子（Ayane） 绫子追加了大量新足技。从CRITICAL诱发技到浮空技，以及可以在空中连击中使用的三段蹴等等，格斗风格与原有作品相比发生了很大变化。招式性质类似疾风“残星（66KKK）”的技巧也比较适合在实战中使用，但与那招不同的是，绫子如果在第二击时停下来，会变成背向对手，使用时的感觉也颇为不同。另外，本作中背向对手时使出的招数也多了许多，在战斗中无疑可以展开比以往更加猛烈的攻势。



●疾风（Hayate） 保留了强力的浮空技和投技，另外不知是不是作为艾恩（Ein）时留下的痕迹，连“风尘（236P）”都能够使出，简直是个什么也能办到的角色，各种技巧的平衡性非常出众。与霞一样，疾风也追加了类似移动技的特殊移动，并同样可以从特殊移动中转成投技或打击技。《DOA3》中霸道的“疾风转(8P+K或2P+K）”姿势发生了改变，回避性能有所降低，这是令人感到安心的一件事。不仅是疾风，在本作中，所有角色的回避攻击性能都被削弱了。

DOA系列最为惹火的性感女神TINA在即将到来的DOA4中将更加突出连锁投的节奏和魅力。玩家们更为关注的服装添加也必然将TINA作为重点角色特殊照顾。谁让我们的TINA小姐有别人难以并肩的傲人身材呢！



力争再创全新辉煌的死或生4

跳票，又见跳票

12月8日，TECMO宣布其为XBOX360专门开发的“死或生4”再度延期，美版定于12月21日、日版定于12月29日发售，价格分别为59.99美元与8190日元，延期的原因官方宣称是因为一些在线对战机能的动作安定性不够。这已经是本作在北美地区自11月22日、12月1日和12月14日后的第4次延期了，原本预定像前作DOA3那样作为微软新主机首发重磅软件登场的DOA4在如此短的时间内接连数次跳票实在是让人们有些始料未及，有不少玩家购买新主机就是冲着本作去的，这一连串的跳票也引起了玩家的担心。好在从这几次延期的推迟时间来看每次后延的时间都不过十来天左右，估计有很大可能是如厂商所讲的那样在最后的测试中发现了小漏洞需要弥补，因为如果是大问题的话就不会只是推迟十几天就能解决得了的。话虽如此，一个月内连续4次宣布跳票的情况在游戏业中毕竟是极为罕见的例子，虽然可以将之理解为厂商为了打造一款完美作品的吹毛求疵，毕竟不论是TECMO、微软还是玩家们都对本作抱有极高的期望，可对作为消费者的玩家而言，自然难免为此担心和郁闷，希望这次真的是最后一次跳票了。小编们原本打算在本期杂志制作周期内入手DOA4后与大家好游戏共分享，一起过过眼瘾的，可如今看来只能再多等半个月了，如此的话我们不如趁这个机会将之前关于本作的零散新闻和最新的相关介绍做一篇综合报道，咱们一起来先预习预习功课，做好周全准备迎接DOA4的降临吧！

明星云集的豪华阵容

作为格斗游戏，登场角色的作用非常重要，毕竟不管一款格斗游戏的系统设定有多严谨、招式设定有多精妙都必须通过角色这个主体来承载，而且那些性格各异、个性鲜明的角色也无疑会使得作品魅力大增，格斗游戏作品中就出过相当多为玩家们所熟知且喜爱的经典角色，而角色的成功塑造对死或生这类游戏而言更是非常重要的一点。DOA4中的角色将增加至22名，其中18名是剧情模式的主力军，另外4名隐藏角色则只能在剧情模式以外的模式中出现，玩家要想选用她们必须完成特殊的条件才行，这方面的设定和前几作都一样。海伦娜（Helena）已经确定是本作的女主角，在DOA3的结局中，女主角绫子最终打败了其师傅兼养父的Genra，这个被邪恶的DOATEC组织改造成的超强傀儡。而DOA4的女主角海伦娜接受了DOATEC这个组织，并且在克里斯蒂的支持下举办了第四届死或生比武大会，在比赛中海伦娜将面对来自雾幻天神流天神门第18代头领霞的挑战和准备将DOATEC组织彻底摧毁的绫子的复仇，系列人气最高的女主角们的华丽大对决将在本作中上演。与系列以往的设定不同，女主角海伦娜并不是一开始就能够直接选择的，玩家必须在剧情模式中将最初的16名角色全部通关一遍后才能选择海伦娜参赛，而只有用海伦娜通关才能看到DOA4的真正结局。

四名新角色资料揭秘

这次一共会有四名全新的角色加入到DOA的世界之中，他们分别是男性选手艾里奥托（Eliot）和另外三名女性选手拉·玛丽勃莎（La Mariposa）、心（Kokoro）与尼科尔（Nicole）。其中来自英国的艾里奥托使的却是中国的形意拳，据说还是钢拳洪福的弟子，为了证明自己的能力而参加了这次比赛，除了形意拳之外艾里奥托还继承了李强防御不能的飞踢和武岩强有力的投技等招式。之前多次出现过的神秘面具女拉·玛丽勃莎是使用以华丽的高空技为主的墨西哥风格的美国摔角比赛高手，在其职业生涯内至今未尝一败，实力非常强悍。同为摔跤选手，拉·玛丽勃莎与另两名“同行”蒂娜、巴斯的风格相差很大，尽管速度上有所欠缺，但其长手长脚的优势用来做中远距离的牵制攻击非常有效。而以舞伎为职业的日本女孩心擅长的也是中国拳法——八极拳，心和VF中的结城晶使出来的八极拳到底会有哪些差异也是值得我们关注的地方，之前一度被我们猜测可能是雷芳的那个长发女子就是心了。在本作中心不但会是一名强有力的选手，同时也与剧情有着很大的关联。最后这名尼克尔就是上次我们在无双中提到来自HALO中的角色，她并不是士官长，而是一名斯巴达战士。尼克尔就是这位女战士的名字——就像HALO中管士官长叫约翰一样。尼克尔的速度不快但是极具力量，她的许多招式都来源于HALO中，比如半透明化以及投掷等离子炸弹攻击对手等，想要知道她背后的神秘故事就得要我们在游戏中亲自去发掘了。

互动性更强的场地

与角色一样，比赛用的场地也是格斗游戏中的重要组成部分，大多数的格斗游戏中场地更多的作用只是提供不同的背景而已，场地与格斗对战的相互作用往往很小，而强调利用场地环境攻击对手或是改变对方的策略与场上形式正是DOA系列的一大特色，游戏制作人板恒伴信表示在本作中这方面的作用还会进一步加强。从DOA2开始，开发小组每次都会在系列新作中不断加入新的场地来深化其与比赛之间的联系。看过本作演示动画的人往往会被其庞大的场景所震惊，为此板恒伴信在以前的访谈中特意做了一个小小的纠正“从物理学上来说，DOA4中的场地的确相当宽广。尽管如此，它们并不是像铁拳中那样单纯的大，实际游戏时场地之中到处都有各种陷阱，所以你反而有可能会产生场地真小、使不开拳脚的错觉”。当初我们在玩DC上的第2代时，发现原来把对手从教堂的窗户处打飞出去后场景就会随之切换，而且还能进行追加攻击时就已经让人兴奋的了，现在让我们想象一下在同一个场地之中能够连续六次将对手击飞到新的地方会是怎样一种感觉？

泰山是本作中的一处场地，比赛一开始我们是站在



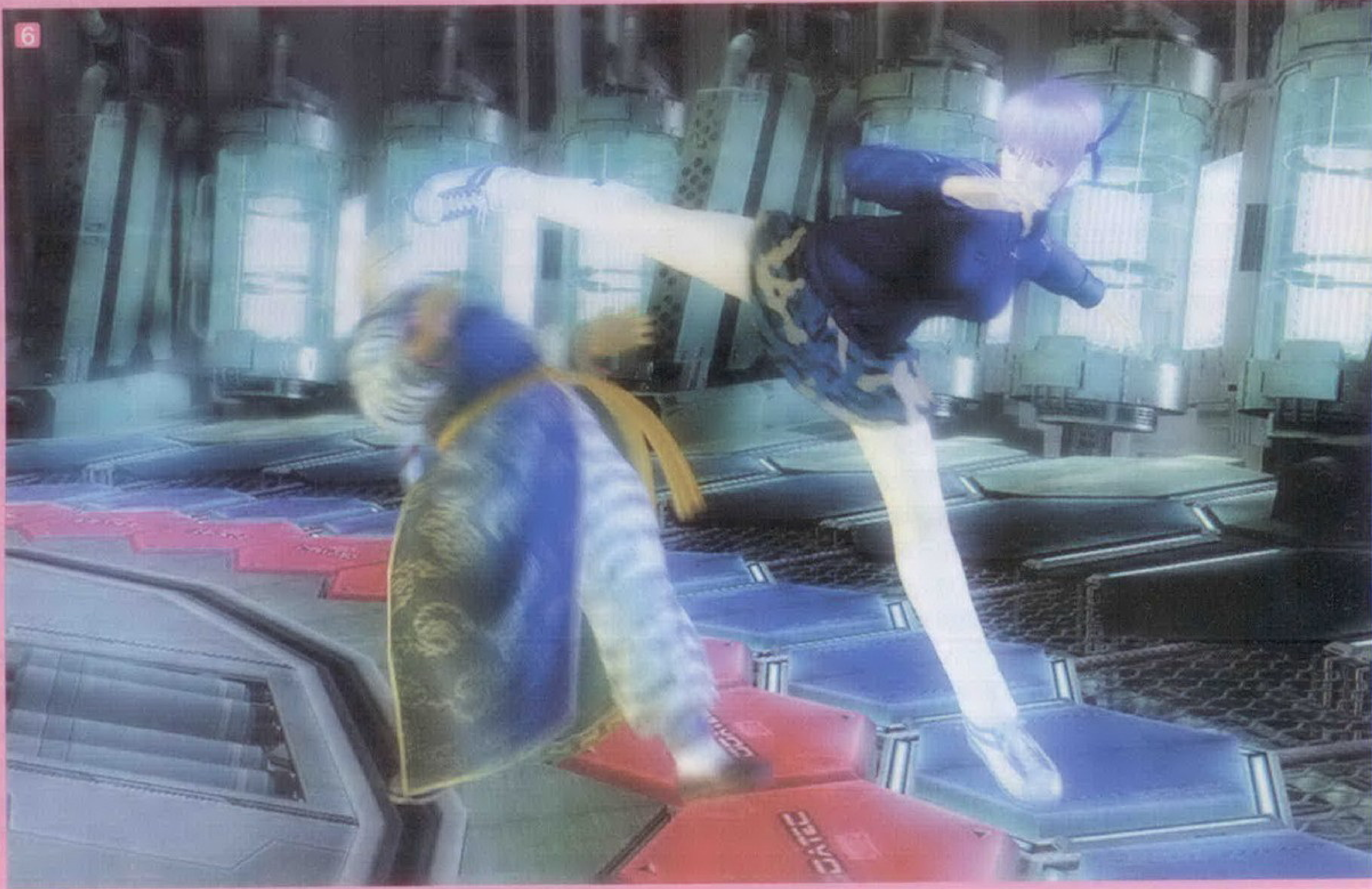


①两大女性职业摔跤选手对决，来自美国的新秀拉·玛丽勃莎似乎不是蒂娜的对手，果然姜还是老的辣。
②拉·玛丽勃莎的手长脚也长，虽然速度上稍微慢点，但只要保持好距离就能发挥出其在牵制攻击上的长项了。
③游戏中的场景刻画非常真实，新主机的强劲性能从这里可以初窥端倪。
④典型的中国寺庙，这是游戏中泰山场地之中的一个分场景，需要将对手"轰"进来。
⑤《忍者外传》第一关中的忍者大厦，在本作中也给厂商"征用"过来了。
⑥前作主角凌音面对老人也能痛下杀"脚"，好在钢拳冯玄也不是吃素的。









山顶之上的，随着比赛的进行和我们的"努力"可以一路从山上打到山下，相信看过射雕的朋友们都会联想到金庸笔下的"华山论剑"吧，这种比斗，确实令人相当神往。再举一个例子，TECMO旗下另一部大人气游戏《忍者外传》中的忍者大厦也成为了DOA4中的一处场地，这次制作的和原作中第一关的场景一模一样，只要我们在比赛中占据着主动就可以将对手不断地踢到下一个房间之中，甚至最终来到大厦外的阳台上展开激战。游戏中一共将有16个各具特色的场地供玩家选择。这里特别值得一提的就是源自HALO中的"NASSAU STATION"这个场地，既然登场角色中有HALO的份，那么场地方面自然也少不了它了，相信玩过HALO的玩家看到后都会特别感动。在DOA4中，新场地的制作和设计不仅是在视觉上给我们以震撼，其在游戏中更多有趣的实际作用却不是一两张图或是一两段文字能够表达得清楚的，看了这些场地更加激起了我们对本作的期待。

丰富的游戏模式

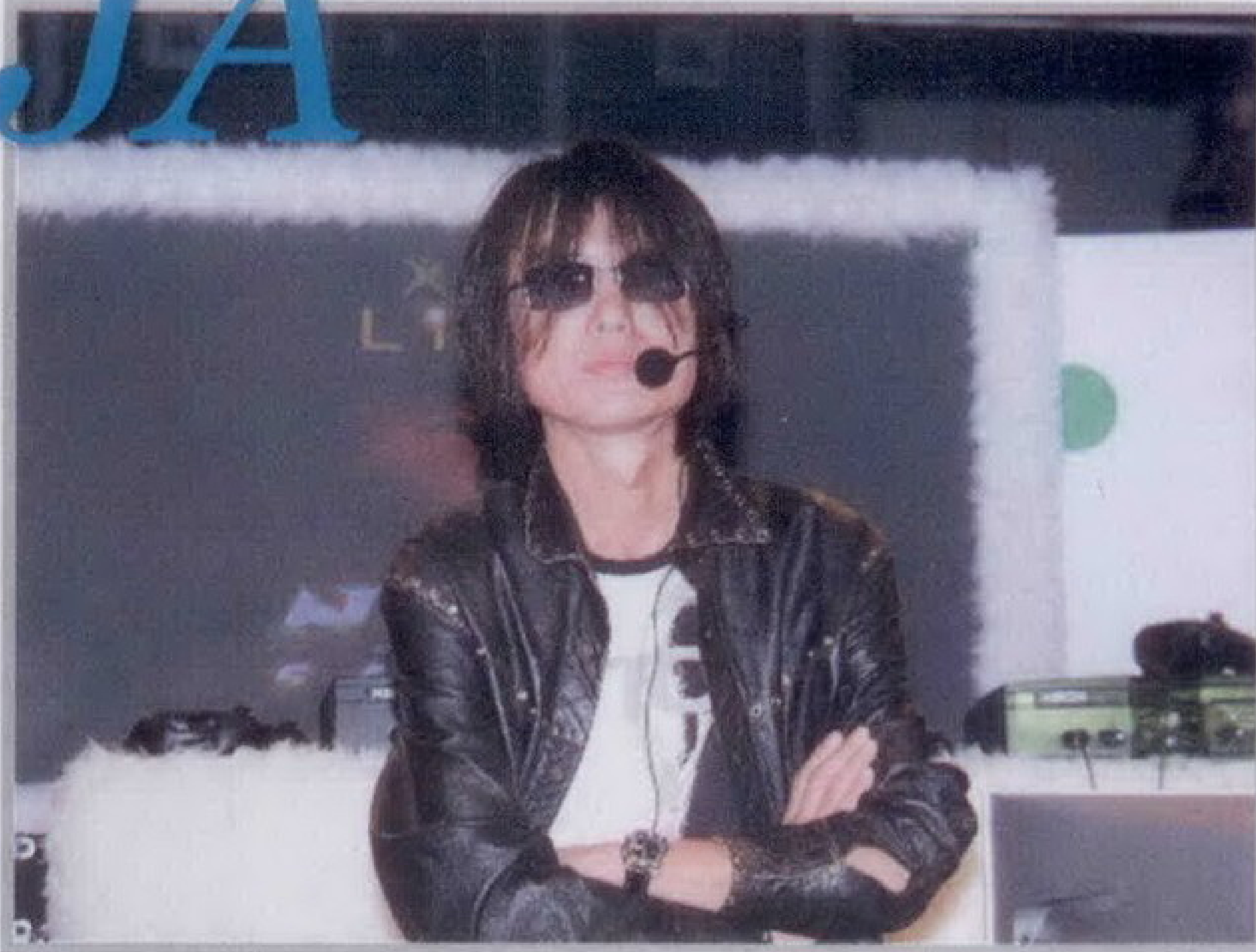
现在的格斗游戏为了适应家用机上制作的需要增强游戏的耐玩性，往往都会加入不少模式，死或生系列就是其中的代表，在这次的最新作DOA4中更是收录了12个模式之多！剧情模式（Story）是游戏最主要的模式，每一名角色都有属于自己的特定剧情和结局，绝大部分隐藏角色也是通过该模式打出来的；在组队战模式（Teambattle）下一个队伍中最多可以选择7名角色，是自由组合对战模式，该模式在DOA系列属于比较经典的了；生存模式（Survival）也是大家非常熟悉的一个模式了，在生存模式中玩家角色的体力每次打完都不会回复，在自己的体力耗尽之前尽可能多的打败对手；时间挑战模式（Timeattack），顾名思义，和赛车游戏中一样要求玩家尽可能快的解决对手；摄影模式（Photo），玩家可以在比赛中的任何时间拍摄对战照片，还可以自由对照相机进行设置；对战模式(Versus)，没条件上网对战且又喜欢与好友同乐的玩家玩的最多的模式，可以选择任何角色在任意场地对战；观战模式（Watch），可以观赏CPU之间的对战进行参考；玩家资料（Userprofile），用来观看迄今为止自己的战绩情况；回顾模式（Battleviwer），主要用来观看Replay，重温保存下来的经典场面；练习模式（Sparring），可以选择任意角色进行出招练习，锻炼基本功的地方；排行榜（Ranking），用来观看在时间挑战模式和生存模式下的成绩；设定（Setting），设置对战时间、对战回合数等各种对战相关的参数。以上模式中摄影和回顾模式是本作中新增加的。

不一样的死或生

不管是XBOX还是XBOX360，微软一直都将联网对战作为主机的重头卖点，XBOX上就有许多游戏支持利用XBOXLIVE联网对战，2004年底发售的《死或生·终极版》是系列第一款引入网络对战要素的作品，这次即将于新主机上发售的DOA4在这上面也花费了不少的工夫。作为本作特别加入的网络对战新要素，游戏大厅（Lobby）较之"终极版"有了明显的改动和进化：不但大厅容量翻了一翻，可同时容纳的玩家数量从8个增加至16个，通过大厅进行联网对战的单场参赛人数也从2个增加到了4个。大厅的登录界面非常有意思，进入网络验证系统界面后玩家可以选择一种生物代表自己在游戏里面的肖像（这些肖像在大厅中代表玩家的Q版角色），然后选择不同的游戏服务器区，进入后玩家如果暂时还不想比赛的话就可以一边与其他玩家聊天一边欣赏正在进行着的激烈比赛，当然如果手痒痒了也可以挑战者的身份与来自世界各地的DOA爱好者一较长短。DOA4的游戏大厅中系统一共提供了十种主题设置，选择不同的主题就会看到风格各异的背景。比如选择"万圣节"这个主题的话，就会在大厅中看到南瓜头等各种只有在万圣节时才会出现的妖魔鬼怪。

Team NINJA 的工作

—坂垣伴信死或生4发售前夕专访



↑《DOA》被很多人归结为视觉派游戏，但坂垣先生其实对格斗游戏平衡性与对战的胜负观有着相当深入的思考。

对战格斗的《DOA》系列自不必说，融合了运动与海滩的《DOAX》，筑起动作游戏金字塔的《NINJA GAIDEN》，Team NINJA在自己的游戏领域走着属于自己的路。这些游戏中的任何一款都进行过仔细的最后调整，但这些调整究竟是什么样子的？在《DOA4》延期发售的日子里，坂垣伴信先生的这段专访将为你揭示《DOA4》背后不为人知的故事，以及"Team NINJA流"专用的格斗游戏调试方法。

《DOA4》不为人知的一面是什么？

——请谈谈"Spartan-458"在《DOA4》中出现的过程好吗？

坂垣：在初代Xbox上开发《DOA3》的时候，我经常到微软美国公司去。那时我就觉得，作为微软二级开发商的Bungie真的是非常努力。当时，Bungie和Team NINJA一样，开发室不允许外人进入。当时我和微软的职员山姆斯先生在一起，连他都对我说"再靠近的话就不妙了"。后来，我们分别凭借《Halo》和《DOA3》获得了成功，后来当Bungie制作《Halo2》，我们制作《NINJA GAIDEN》的时候，我们见了面并谈论了许多话题，我还到Bungie的工作室里去了。这个决定就是那时作出的。对于我们来说，大多数情况下都是请求别人的合作，自己主动提出的情况非常罕见，因此这种事我也是第一次遇到。这可以算是没有信赖与友情就做不到的事。于是，我们作为想让Xbox变得蒸蒸日上而共同努力的盟友，开始怀着"想一起做些什么"的心情而展开合作。

——也就是说希望体现出双方的理想，但这是不是很艰难呢？

坂垣：完全没有那回事。我确实是一个不爱听别人话的人，但这次是我自己提出来的。Bungie的制作组自不用说，我们想让《Halo》的爱好者，以及与这次制作计划有关的所有人感到高兴，因此无论花多少工夫都不会嫌烦。也正因为如此，对于Spartan-458，我们是投注了对主角一样的心力的。直到现在，我们还在不断构思出Spartan-458的新技巧，甚至连Bungie都对我们说"已经足够多了"。（笑）但，既然是自己的愿望，我们就一定要做到完美。我认为，如果连自己都不能觉得完美，那将是一件很失礼的事。

——不单单是一个客串角色呢。

坂垣：决定登场之后，Team NINJA内部的《Halo》集合起来，成立了一个特别小组。因为我们知道，不这样做的话是绝对做不好的。对于我们而言，不仅仅是将这个角色当成客人迎进来，而是以将她作为一名主要人物来完成为目标。

虽然被称作Spartan-458，但实际上武装下面是一位名叫尼科尔的女性。因此，比起《Halo》系列中的Spartan，我们想更加强调尼科尔这个角色。由于是女性，这个角色会拥有相对敏捷的动作，但因为又同时加装了强化装甲，因此也有非常狠的重攻击。有段时间传闻说Spartan-458是拜曼的里角色，不是这样的。这是一个更具有速度感的角色。既然是女性，就应当设定成那样的。如果是原作里的角色"士官长"，那大概又是不同的技巧体系了。

——Spartan-458，也就是尼科尔，也备有专用的剧情路线吗？

坂垣：有的。Bungie中构思《Halo》世界观的人写来了和《DOA4》的世界观相融合的故事。我们就其中哪一段应该做成影像，哪一段应该记载在说明书上进行了许多探讨。但是，这段剧情的百分之九十目前仍然隐藏着。给玩家留下想象的余地是我们一贯的做法。当然，从Bungie那边说不定会放出什么相关的情报。尼科尔飞越时空来到《DOA》世界的原因什么的。

——在《DOA4》中，是不是主要角色包括艾莲娜和Spartan-458在内共18位，再加上冯玄、艾恩、雷昂和万骨坊，总共有22名角色？

坂垣：对。艾莲娜在初期16名角色通关后就会出现，使用艾莲娜通关后，会出现一个大结局。格斗游戏如果玩得好的话，一个角色大概10分钟左右就能通关。这样肯定会有人对"每玩一次就要看一遍制作组表"的做法抱有疑问。10分钟看一遍的话，要么会觉得无聊，要么会产生"结局出得太简单"的想法。因此本作中采取了和《DOA3》中相同的做法，只有将17个人都通关，才会出现真正的结局。我们把这个结局做得很令人感动。看到它的人当中，至少会有几十个会掉下眼泪来吧。（笑）

——难不成是在结局中加入了制作后访谈的影像？

坂垣：还没有厚道到那个地步。（笑）说起《DOA3》最后的结局，优胜者是绫。那个结局是以绫将幻罗埋葬而告终，由于这一次艾莲娜是主人公，因此她的结局才是整部作品真正最后的故事。

——到了《DOA4》当中，艾莲娜的实力是不是也大幅提升了？

坂垣：这地方是个难点。基本上，以拳法为题材的角色都是以实际拳法的套路作为动作主轴的。如果随意增删特定的技巧，那就会变得不再是这种拳法了。与此相对的是，忍者是以技巧整体更新的劲头来做的。因为忍者们使用的是我们自己创造出来的体术。我不想让霞使用肘击，那么就取消好了，因为肘攻击算不上是忍术。这次角色的调整就是按照这两个方向来进行的。

霞的支持者们第一次接触这次的霞时大概会感到非常惊讶吧。因为，迄今为止一直在当主力的技巧不见了。说到为什么要进行这样的调整，，那是因为如果不变更主力技巧，那基本上玩家们只会用系列一直以来的方法进行操作。所以，霞的"6PK"没有了，隼、绫和疾风也一样。但是，我们加入了许多可以代替这些招数成为新主力的招式，熟悉它们之后，就可以成为相当厉害的角色。相对而言，忍者是比较强的，因为我们是"Team NINJA"嘛。（笑）当然，对忍者以外的角色我们也是下了很大力的。比如雷芳，这次就导入了借力打击的新型攻击方式，也就是在打击动作中加入了格挡属性的技巧。整体上，我们想让她的套路表现得更贴近太极拳和蛇拳一点。

——摔角手之类的角色会对投技进行特化？

坂垣：会在规则范围内这样做的。例如霞的技巧出招很快，但被防住之后的硬直比较长，但我们并没有做出"在这种时候一定会被大威力投技击中"的调整。那个是《VF》的方向。这是《DOA》，我们想说的是"在这种时候请用防御挡格来破解"。我们也准备了在形势严峻时使用的攻击格挡技，并就"希望用这种技巧来化解对手攻击"这个方向进行了调整。但对于摔角手来说，坚固防御后进行摔投是种本分，因此我们在硬直上做出了时间差，抓住一次机会反击成功还是可以做到的。至于怎么抓住反击的机会，那就得看玩家的水平了。

调整准则是每一作的独特创意

——开发时的调整重心一般放在什么地方？

坂垣："对于一款游戏来说最重要的要素是什么"，也就是游戏的独特创意，会成为调整中最重要的准则。例如《DOAX》，那是个表现假日海滨的休闲游戏，玩家不会希望游戏中出现过于繁琐的细节。为了配合可爱的画面，必须有与之相衬的乐曲，表现出轻松愉悦，休养身心的感觉是最重要的。也就是说，一切必须为游戏的整体风格服务，不让它产生偏差。所有的系统和素材都是根据这个进行调整的。

不过，在《DOAX》那样的游戏风格中，只有"赌场"这个环节是毫不妥协的。毫无任何特殊技巧，只是纯粹的赌博，因为我们想借此让年轻人了解到赌博的可怕。（笑）这里面还包括设计赌场的工作，做起来满有意思的。简单来说，就是要做出"即使不挑明是赌场也会想去赌钱"的气氛。啊，为避免有人行差踏错，再往下的话就不说了。（笑）在考虑"数值设定成多少"这些细致问题之前，一般都会有一个大致的构想，沿着这个构想来进行调整是最重要的，这样做也最有效率。基本上只要遵循这个方针，游戏的百分之九十都可以完成。

——《NINJA GAIDEN》的核心创意是什么呢？

坂垣：我们想让玩家在《NINJA GAIDEN》中找到"钻进游戏里去"的爽快感觉。日本的动作游戏一般难度都比较低。"打穿游戏"本身不会得到多少享受。我们希望让玩家在别人面前体会到通关的优越感，这就是核心创意。那么，为了表现这个创意，我们需要做些什么呢？首先必须让游戏拥有"打败玩家"的力量。这不是指不讲道理的难度，而是要具备高度的合理性，并且表现得非常优美。这就是调整的主要准则。而为了实现这些调整，就必须使用各种方法和手段。现在说起调整，大家一般只会想起数值上的更改，实际上完全不是这样的。

——我一直认为最后调整就是做数值上的推敲，原来不是这样吗？

坂垣：那种谁都可以做到的事算不上是调整。如何将各种要素组合起来，让玩家在制作者表达的创意中体会到乐趣，这才是调整。一拳的硬直是22帧还是23帧，进行这种作业是称不上调整的。如果22还是23会对游戏性产生那么大的影响，这个游戏就完了。这说明游戏的内涵不过如此而已。反过来说，游戏内涵的深度又正是通过调整来体现的。

在《DOA4》中霞的确是很强，但如果霞的强大就能影响到游戏魅力，那这就算不上是一款好游戏。角色实力的差别只要在容许范围之内，那有一点差别反倒更有意思。用较弱角色打赢较强角色时的成就感是相当高的。如果是《DOA4》的系统，用面积图显示出的实力

比即使达到7:3也毫无问题。

——也就是说，游戏制作中是时刻围绕主要创意来进行调整的。

坂垣：这才是游戏制作。但是，最近的游戏很多都不是这样，只做出一个形就完的游戏似乎有增多的趋势。应该说，调整才是游戏制作的根系，我们从来都是按照自己的主要思路来进行“推动式”调整的。

只会被“牵着”进行调整的人做出来的游戏是很无聊的。说是过于在意观众的反应也好，说是对外部问题的处理过于随意也好，总之是种很没主见的表现。这时就好像自己开一家拉面馆，当有客人问“有切面吗”，有些人就会考虑是不是也该卖切面，现在颇有一些这样的开发者。本来只要说上一句“请到切面馆去”就可以了，却连这句话也说不出来，这只能说明对自己的拉面没有信心。

《DOA4》的调整是什么样的？三者的调停是关键

——如果出现和创意不符的部分怎么办？重新推敲吗？

坂垣：不不，我没那么温柔。如果偏离了主题，我们会彻底砍掉。以《DOA4》的蒂娜为例，打击技命中后，后面甚至可以连接摔投，原来有很多这样的连技。而且只要打击技没命中，连投技的失败姿势都不会出现，可以说是毫无风险的招式。这个无论怎么想都会觉得不妙吧。大约10天前，我们把这些招式砍掉了。这次我们在对战的平衡性上投注了大量心力，留着这种东西纯粹是捣乱。不过，只有高踢派生出的技巧被保留了下来，因为那招很帅，也算不上霸道，即使被击中也不会太令人生气。游戏系统规格外的技巧虽然是平衡性的毒素，但只要不足以致命，还是会适当进行保留。

还有，这次空中连击时的持续浮空变难了，经常是立刻就会落地。虽然持续浮空是历代《DOA》的乐趣之一，但它偏离了本作的主题。长时间被对手持续攻击肯定会令人感到不快。一方面被打的一方会累积不满，另一方面交锋的时间也会变短。

——这里面也有重视在线对战乐趣的原因在吧。

坂垣：这次系统根本的思路是，将《DOA++》严谨的游戏性和《DOA2》易于游玩的特点相融合，做成一个有冲击力，又具备《DOA2》和《DOA3》那样的游戏性的作品。为此我们投注了大量心血。《DOA++》的那种乐趣是一柄双刃剑，但我觉得我们可以游刃有余地驾驭它。为了加强冲击力，我们加入了各种要素，不过对它们进行调停是非常重要的事。在《DOA》系列中，打击、摔投和格挡之间的关系非常密切，制作时必须考虑到所有的情况，尽管只在打击中进行调整会更简单。我们觉得比起将一些东西弱化，让所有招数全都变强的方向性会更好。这就是“推动”而不是被“牵着”的调整。

举一个比较易懂的例子来说明调整中“不被牵”的情况吧，比方说“拆投”。虽然有很多玩家反映，希望加入拆解投技的系统，但对于这个游戏来说，拆投动作是不需要存在的。我衡量一切的标准都是胜负。比如投技的伤害量是50，那被摔的人就必须支付50，否则胜负就无法成立。也有的人说，如果有拆投动作，即使受50伤害也没有关系，因为可以在拆投后逆转场面的局势。可那样的话，如果拆投失败，伤害量至少要在50的初期基础上加倍才可以，否则作为胜负来说就太奇怪了。可如果只是加倍的话，在残余体力不满100的情况下被摔时，仍然会有些玩家带着“赖账”一样的决心输入拆投指令，对于他们来说，惩罚有点太轻了。3倍可能又有些过分，那么2.5倍恐怕是比较合适的水平。

基本上，《DOA》是一款为胜利者撑腰的游戏。输的人说再多的理由也是输了，在指责对手之前，首先该对自己挨摔的弱小进行反省。如果不这样做，他只会一路输下去。我个人觉得，拆投失败时受到2.5倍伤害的系统也有有趣之处。例如挨了霞的“33F+P”，成功拆投就是毫发无伤，但如果失败，就会受到68×2.5=170的伤害，如果再诱发HIGH COUNTER，也就是加上150%的伤害修正，就变成255，恰好一击必杀了。(笑)听起来很没有道理吧？但实际上，胜负这种东西本来就是很严苛的。如果败者轻轻松松就能把自己输掉的部分抹去，那胜者根本没有再陪着玩下去的道理。在正面交锋中输掉的人是理应受到相应惩罚的。

——那样的系统确实很严厉呢。大概谁也不敢再用拆投了。（笑）

坂垣：至于为什么会有拆投系统出现，主要是因为有些游戏里投技要素过强。几乎所有3D格斗游戏都是以打击、摔投和防御这三点作为最基本的系统。《DOA》中用格挡代替防御进行平衡，使系统偏向了攻击。用另一种说法是，每一款游戏都有自己的轴平衡，但同时又必定有一个轴过强。作为“对症疗法”，就必须加入使这个轴的招式无效化的技巧。这和创可贴是一个道理，有了伤口就要用它挡起来。

——基本投技能够拆投，这个是？

坂垣：基本投技无论出招的还是挨招的，某种意义上都是一种“吃惊”要素。它虽然也是“规格外的毒素”，但没有达到致死量，所以作为一种传统保留下来了。如果出现了“无论如何也觉得反感”的声音，我们随时可以把拆投取消，但这应该不是那么显眼的问题。

——以后大概也会出现关于网络对战的补丁吧。

坂垣：我可没觉得补丁也是“创可贴”的一种。（笑）因为有补丁，所以没完成的东西也可以拿出去，这个逻辑很奇怪。那是一种不负责任，或者说有些下三滥的做法，我很不喜欢。既然要发售，就必须是完成型。我不会去想出了错再改的问题，至少要自己觉得够100分才会发售。

当然，如果是发售之后才发现的问题，作为平衡调整，我们也会提供平衡调整程序的下载，因此游戏中预留了下载窗口。另外，这次我们会在官方网页上公布详细的全技表和对战情报，大家可以随便利用。另外，如果发售之后出现了需要修改的地方，请一定要告诉我。

发售之前的最后调试

——最后要就“发售之前最后的报道”这个话题仔细地问一些问题。（笑）网络对战的时候，中途加入等行动可以实现吗？

坂垣：网络对战是非常方便。街机现在有那么一点“日薄西山”的气氛，我们想让《DOA4》留下新的战场，为系列形成一个小的段落。为了在感觉到“需要就对战平衡进行调整”时能够立即着手，我们的程序作成了可以随时进行版本更新的式样。

——这回的场景给人留下了很广阔的印象。

坂垣：从物理上来讲比较广阔，但从游戏感觉来讲是很密集的。光看地图全景确实显得很大，但这和《铁拳》那种只是单纯广阔的场景不同，在版面的各处都设置了各种机关，游戏时会有一种很“狭窄”的感觉。不过，这次我们也设计出了什么也没有的场景。那个场景叫做“榻榻米”，如同名称一样，就是一个由榻榻米相连的，无限辽阔的版面。实际上，这是一个用作平衡测试的场景，只花了两天工夫就做好了。事先声明，这些榻榻米用的可都是最高级的货色。（笑）一般来说，制作一个场景少说也要花八个月以上的时间，这个场景和其它的比起来，要说仓促也确实是仓促了一点。但由于试玩时的呼声很高，我们最后还是让这个场景留在实际商品里了。话说回来，作为一个小插曲式的东西放进去也不错啦。

——有没有被取消的机关？

坂垣：天花板上的爆炸装置被取消了。另外雪也没有了。这次我们把场景的一部分做成了水洼，陷到那里面去的时候会突然觉得危险，那种感觉是非常重要的。如果是雪的话，任何时候都有那种危机感，反倒变得没意思了。所以就这样做了。

——关于各种其他模式有什么变更吗？

坂垣：摄影模式（Cameraman Mode）已经完成实际搭载了。但由于摄影时使用了和通常生成画面时不同的透视引擎，对系统造成了不小的负担。一个人玩的话任何时候都可以进行拍摄，但是否要在在线对战模式中搭载摄影模式目前还在研讨之中。

另外关于练习模式（Sparring Mode），自己使出的招式是什么属性在本作中显示得更加清晰了。还有就是，这次为挑衅技（Appeal）单独分出来一个键，也就是控制时的键位是F、P、K和AP。原来为了防止误出，我们为挑衅技设定了复杂的指令，可那样的话初学者很容易使不出来，变得有些本末倒置。于是这次，我们索性为挑衅技单独设置了AP键。不过，这下子《DOA》终于变成四键式的游戏了。（笑）

——发售日不会再变了，是吗？

坂垣：这次制作得到了许多人的协助，本作又是系列中代表着一个阶段的作品，我们决不能弄出一个虎头蛇尾的东西来。因此，如果能够在主机的发售日发售，那也是对各种部分进行完美的调整后，得出“全部OK”的判断之后的结果。

为了回报一直支持这个系列的爱好者们，我们是抱着“无论如何也要在期限内做到完美”的心态来工作的。但由于完美达成最后平衡需要相当长的试玩时间，最后还是没能回应支持者们的期待。也就是说，现在正在进行系统的最终设定，以及对各个角色的平衡进行反复推敲。用《宇宙战舰大和号》来打比方的话，就是舰长把自己关在波动引擎的机关室里不出来的时候。(笑)他会说着“这个引擎的推力不该是这个样子”，一边和德川轮机长忙碌起来。不过，现在从小组的各成员那里已经纷纷传出“差不多该回舰桥来了”的声音，我们也开始回过头来进行最后的整合工作了。在线对战室现在已经可以同时登录16个人，也可以进行2对2形式的4人对战了。种种强化之处，大家玩过以后一定可以体会到截然不同的乐趣，毫无疑问，这是对我们长期工作的最好肯定。



人生活剧

GAME DATA

左页游戏：旺达与巨像 类型：动作冒险 厂商:SCE价格：7140日元 发售日：2005.10.22 媒体：DVD-ROM 版本：美版 人数：1人 记忆卡容量：320KB

右页游戏：恶魔城·黑暗的诅咒 类型：动作冒险 厂商:KONAMI 价格：39.99美元 发售日：2005.11.3 媒体：DVD-ROM 版本：美版 人数：1人 记忆卡容量：480KB

爱亦无言——旺达与巨像的剧情铺设

游戏文化之所以与电影文化常相呼应，本质上在于剧情类型游戏在剧本上的深邃与传承电影文化的表现形式。电影艺术在无声的画面形态中利用分镜、特写、闪回等方式烘托主体的手法已然成熟。但从游戏文化诞生以来，虽然借鉴电影表现形态的代表性游戏众多，却鲜有将上述手法融会贯通的奇作诞生。不过这个历史结束于公元2005年10月22日，只缘为一款名为“旺达与巨像”游戏的发售……

上田文人先生是游戏界的鬼将，他善于捕捉剧本中的整体气氛，利用游戏本身的色调与穿插的沉默剧情来表达哀怨凄美的作品走向。而与电影艺术相通的是，正因为采用了沉默叙述的主导方式，才让作品中为数不多的语言充满了冲击玩家心扉的力量。作品的开端是从主人公旺达骑着爱马ALOG，持抱着已经因为受祭而失去灵魂的爱人的侧写镜头开始的。与其相呼应的，是那与诅咒之地不相符的清宁与挚美的大陆背景，是映衬在主人公脸上的丝丝犹豫与哀伤。我们在如同苏格兰民乐一般的天籁之音中，随旺达的脚步缓缓来到了传说中的大地之神所在的神殿。在旺达将心爱之人的躯体轻置在神台上后，他直白地提出了召唤灵魂要求，纵然此时的他还不知道神明是否存在，更不知道其后的一切都是一个阴谋，但手持从长老手中偷得的上古之剑，他显然已将自己化作救赎至爱灵魂的交换体，了无退路。





在经过又一次长久的沉寂之后，我们所听到的，是所谓的神明“多尔明”对于灵魂召唤的交易条件，这里让我们印象最为深刻的，是最后一句“将石像破坏吧，但如果这样做，你将付出巨大的代价，也许最后的下场会异常悲惨……”“我答应。”旺达的回答如此简洁如此坚决，分明不觉得这是个将生命与灵魂做代价去赌博的一次交易，而只是为了能够将至爱的人挽回，更准确地说是能够挽回的一丝希望，他甘愿如此付出，并如此坚定。



—不需要声音，如此悬殊的等级对比代表了坚决。

这个承诺达成后，旺达又一次守在了爱人身前。虽然此时我们已经可以操作主人公离开爱人所在的神台前，但连我自己，都被当时画面的特殊构成所感动，那种不舍，那种游离在语言之外的情感，是如此真切。这个时候我们也许还不自知，我们之后面对的，是风霜之中的磨砺征程，以及面对16个数十倍乃至数百倍于自己身形的石像所带来的磨难。

而每一次在搜索石像行踪的过程中，在面对石像而痛苦躲避的时候，在想尽一切办法找到登攀之路的时候——没有语言，没有任何语言，有的只是旺达每一次摔倒时的呻吟，与召唤自己爱马时的一声呼唤。我们是孤独的，在找寻16个石像的过程中，几乎90%的时间凝固在旺达、爱马、手中的上古之剑以及诅咒之地的广漠荒野中。但也正因为如此，当在孤独与痛苦的找寻中终于见到石像时；在一次次摔倒、爬起，只为了唤回爱人的灵魂而承担这一切痛苦时；当最后登攀在石像之上，怒吼出心中的澎湃时，我们才会如此地感动与激动，这一幕幕画面才会被凝固在我们的脑海中，永成回忆。

如同作品开端旺达沉默在爱人身前的画面一般，在挑战16个石像的过程中，每达成一次艰难的胜利，主人公就会被传送回神殿。在这渐渐递升的灵魂侵蚀中，我们可以清楚地看到他身上的黑暗烙印，正因如此，主人公才一次次地在出征之前深情凝望着他的爱人。“重复即是美”——在此时，已经不能用美来形容这个次次出现的凝止画面，我们这些在虚拟世界之外的人都不忍打破这难得的相逢，而亲自接受身心折磨的旺达，面对这得来不易的一刻深眸，又该是怎样的心境……也正是因为剧情中这细致的铺垫，才出现了游戏中最让人动容的一幕——也许是对自己灵魂的被侵蚀有了身体上的感知，也许是已经经历了几次磨难之后无法把握下次是否还能与爱人相见，在游戏中盘，当击败石像的旺达又一次伤痕累累地出现在爱人身前时，他不再是凝望着她，而是温柔地用手轻拂了一下她的面颊。这是15次相逢中旺达最大也是唯一的一次情感流露。仍然是在无声中，作品将旺达对爱人无限的情意与对命运无法掌控的无奈清晰透彻地表现了出来，在整个剧本的铺设中，这一细节起到了如此震撼的效果，鬼匠上田先生掌控剧本起伏的能力之强，在此一点就完美的体现了出来。

细节的点缀在无声的情节中让我们的心境随剧情一起起伏，而剧情中的几次重点，竟然也如特写镜头重点渲染一般让经历者心动。一同出生入死的爱马ALOG，如果没有它的承载奔徙，旺达甚至连找到石像这个最基础的工作都无法完成。而就是这个在整篇中陪伴旺达左右的生死伙伴，却在踏上最终石像领地的前夕，在桥梁断塌的最后一刻奋力一跃，将旺达送至彼岸，自身却坠落崖底，当时的旺达随着最后的一声呼唤，自此与爱马分别。虽然在剧情的最后我们得知ALOG只是重伤而未身死，但在当时，却必然会为这毫无前兆的诀别而倍感心痛。在本作中，沉默的叙述方式不仅仅体现出了作品借鉴电影表现手法的成熟与高妙，更使作品中几处最闪光的亮点显得格外突出，如同平静湖面被投石惊扰出的波澜一般，让我们久久回味。正如我们所了解的，旺达将最终的石像击败，完成了这不可能完成的使命后，被族长与其带来的同族勇士赐死，妄称神明的恶魔“多尔明”借助吸收了16个分散在石像中的被封印的灵魂而重生。在多而明高谈阔论时，作品还只是平铺直叙地将这悲剧性的结尾叙述得更为细致而已。但重点并不是这里，当恶魔重生，万般无奈的前提下，族长将珍贵的上古之剑投入了神殿之井，封印之力出现的同时，恶魔的灵魂被重新封印在了上古之剑所形成的结界中。而旺达毕竟是人形，当恶魔之魂将被吸噬殆尽的时刻，在整个神殿的摇荡中我们看到了一个黑色的身影，那是也即将被吞噬掉的旺达，而此时，只有摇撼的神殿与结界轰鸣的声音。旺达在这最后的时刻，是在向着爱人的方向不断挣扎；他在这最后的时刻，定然是想如前几章的衔接剧情一般，最后再看一眼那比他自己生命还重要的爱人吧；想最后再看一眼自己16次舍命拼搏，用自己的身体与灵魂换取的重生吧。上田先生无情地让我们可以亲手在这一时刻操纵旺达，用身心全部感受到旺达那最终对于爱人和生命的不舍，这个剧本高度，已经脱离了游戏范畴，达到了互动影视的最高境界——“我心与你心一同飞扬”。

旺达最终还是被吸入结界，最后我们也看到了如约重生的爱人。面对着转生为婴孩的旺达，无声的结局让淡淡忧伤沁入心脾。日常我们见到的剧情表达，多是文字与语言的交流，而这部作品，让我感受到了行为剧本的真正感染力。行为的力量是伟大的，行为的力量是无言的，那无法用言语表达出的真挚情感用最直接的视觉形态传达进了我们每一个人心中。正是这无声的力量，才让那仅有的几次言语与声音震撼跌宕。上田文人先生为我们叙述了一个最纯粹的真理，那就是：爱，亦无言。

□文/大怪

雕刻在枣核上的恶魔城

□文/张天然

摆在我们面前的是一枚精心打造的枣核。是的，在剧情中，尽管本作有着这样或那样的不足之处，然而瑕不掩瑜，它仍然值得你去尝试。没错，正像你看到的那样，这是一个有关“背叛者”的故事——Hector原本是Dracula手下的一名恶魔精炼师，然而在三年前那场惊世骇俗的人鬼大战中，出于对Dracula恣意屠杀人类的行为的不满，他便毅然叛变了伯爵，并在那之后过起了普通人的平淡生活。

这是一个明智的做法，当然，任何一个玩家都会对Hector的选择持肯定态度。然而请不要忘记，我们口中所谓的“弃恶从善”，永远只是站







在某一个特定价值观的角度来考虑的——在伯爵的另一名恶魔精炼师Issac的眼中，他在关键时刻选择离开，就是一种赤裸裸的背叛。为了报复，他设计害死了Hector的恋人Rosely，并引诱Hector回到了三年前的那片战场，瓦拉基亚。

剧情背景的构建一如系列中的其他作品一般中规中矩，以至于它的每一个细节都会让人感到眼熟。“我早就猜到会是这样！”我想一些玩家在看完片头动画之后，甚至会产生这样的感触。然而剧设人员的高明之处就在这里，他们帮助玩家把那些几乎要遗忘的回忆找回来，而后拂去上面的灰尘，将它们的顺序打乱之后重新排列，让玩家们体味到一种似熟非熟的奇妙和谐，从而能够更快、更自然地融入游戏的剧情之中。

巧合，或者偶然，抑或其它什么类似的词语，但总之，生命中的一切都是由一个个偶然组成的，偶然就是戏剧冲突的发源地，于是我们看到，追逐着Issac的Hector在贝吉赫特山脉上“偶然”遇到了“魔女”Julia，而且她的容貌还“偶然”与Hector的恋人十分相似。不客气地说，这段剧情的设置是有些失败的，因为这种有着明显预谋色



这应该是一个悲情的反面角色，可惜游戏对他的塑造力度还显不够，过于单薄。

彩的偶然，非但不会给玩家带来任何惊奇的感受，反而会让玩家得到线索，提前猜到游戏的一部分结局，从而使游戏的乐趣大打折扣。

果然，Hector与Julia最终在剧情的末尾走到了一起，没有任何温馨的感觉，因为这个结局，许多人早在游戏伊始便已然猜中。

与Trevor・Belmont（日版中他叫Ralph——拉尔夫）的一战为玩家们带来了兴奋与期待，大家都期待着这个贝尔蒙特家族的后裔能在接下来的剧情中与Hector一起战斗，或者作为影子主角，将整个剧情引入二段式的叙事结构之中。然而事实证明，Trevor的出场乃是剧情中一个虎头蛇尾的设定。在与Hector的战斗过后，有关他的情节便销声匿迹、不见踪影了。直至剧情后半程的爱尔伦废墟中，他才再一次作为BOSS出现，并用自己的鲜血为Hector打开了通往无尽回廊的传送门。从某种意义上来说，Trevor在整个剧情中所扮演的角色就是一个活动的道具，细节描写的缺失让他在众多性格鲜明的人物面前显得苍白异常，这不得不说是一个遗憾。当然，也许这个人物出场的原因仅仅是剧设人员打下的一个伏笔——先让这个很久没有在系列中露过面的吸血鬼猎人在玩家们面前混个眼熟，而后再在系列的续作中将其设定为主人公，从而形成一种自然的过渡。OK，这是题外话，到此打住。

此外，制作人员对两个谜之人物——光头佬Zead与高帽绅士Saint Germain的刻画显得饶有趣味。在剧情的前半段，这两个人的身份一直都被层层的迷雾所笼罩。他们总是会在莫名其妙的时刻出现，说上一些莫名其妙的话或是作出一些莫名其妙的举动。没错，在此之前已经有无数的例子证明了这一点：越是神秘的人物，其在剧情中所扮演的角色地位往往也会越为重要。作为玩家，我们一点点地揭开这些人物的神秘面纱，并在最终得知真相的那一刻收获一种图穷匕现的快感。本作在这一点上做得很是不错，游戏的前半段中，二人的神秘言行极大地勾起了玩家们的好奇心，所有人的心中都萌生出了这样一个问题：他们究竟是谁？

逐渐向前推进的剧情为我们揭示出了答案——高帽绅士Saint Germain似乎在《晓月圆舞曲》中曾经被人提起（他手中的那个沙漏也表明了他有时空穿梭的能力）；而光头佬Zead的身份则更加令人吃惊——他竟然就是Dracula伯爵的忠实手下，系列中玩家们的“老朋友”——死神。剧设人员巧妙地将系列其它作品中的人物移植到了本作中，既制造出了一个贯穿剧情始终的庞大悬念，又为熟悉该系列的玩家们带来了一种不期而遇的惊喜，相较于Trevor那较为失败的客串，这二人的登场却值得玩家们击掌叫好。

同样值得费些笔墨来描述的是游戏中的第一悲情大反派，与Hector一样同为恶魔精炼师的Issac。玩家们在游戏的过程中，一直视其为整个阴谋事件中的幕后黑手，然而直到剧情的中后部我们才发现，原来他不过也是Dracula诅咒的牺牲品。击败Issac后，Hector与死神的对话无疑是整个剧情中最为出彩的一部分。通过Zead的话我们明白，Issac不过是一个诱饵，一个引诱Hector前来复活Dracula的诱饵。为了渲染这一段情节，剧设人员在之前已经刻意回避了一些可能会暴露真相的细节，因而当Zead缓缓对Hector说出一切隐藏在事件背后的秘密时，戏剧情节的张力此时淋漓尽致地体现出来，让玩家们在瞬间便收获了一种豁然开朗的快感。事实上，游戏中每一个出场的人物都身处于Dracula的诅咒之中，每个人都是一枚阴谋棋盘上任人摆布的棋子。游戏的副标题“黑暗的诅咒”的意义，也终于在这一刻得到了揭示。

当当初Hector将要进入Dracula城堡时，Julia对他说了一句很是耐人寻味的话：“恶魔精炼师很容易被Dracula所影响，你不要被诅咒所操纵，我想她也不会希望你为了复仇而付出这样的代价。”静下心来想一想，我们不难发现，Julia的这句话中其实包含着十分复杂的感情。口中的这个“她”指的就是Hector已经死去的恋人Rosely——Saint Germain初次与Hector相遇时，曾经提到他的恋人之所以被杀，是因为被误认成了魔女。联想到这个关键词，是否可以理解成，Rosely是代替Julia而死的；同时，Julia与Issac那层说不清道不明的兄妹关系又为这句话增添了一份暧昧的色彩……这原本是一处值得剧设人员在以后的剧情中大肆渲染的细节，并能隐约让玩家们嗅出一丝戏剧冲突的气息。然而令人失望的是，在之后的剧情中，我们并没有看到制作人对这句对白进行任何诠释，让玩家们错过了一段有足够理由出现的情节高潮，这不得不说是一个遗憾。

依笔者个人之见，本作的结局乃是整个情节中很大的一处败笔——平安度过了这场危机之后，Hector对Julia说：“和你住在一起，这看上去并不是一个坏主意。”不要忘记，在回顾了整个剧情之后我们不难发现，有关两人之间关系的情节，剧设人员并没有做好充分的铺垫，因而两人在结局中的结合，难免会让玩家们产生一种突兀的感觉——尽管我在上文中说过，绝大多数的玩家已经在游戏伊始便已猜到了会有这样一幕的出现，然而，我们只是猜中了结局，至于过程，我们却是一点儿都没猜着。

其实，如果要用形象一些的语言来描述本作的剧情结构的话，笔者宁愿将其比喻成一枚枣核——开头干瘦，中段比较丰满，到了结尾却又重新变得干瘦。

大致说来，这种剧情模式还是有待改进的。不过无论怎样，这部由《月下》原班人马打造出的3D恶魔城还是很值得一试的，而且，我们有理由相信，他们会在续作中做得更好。





↑这次的恶魔城在系统上颇有创新，但可惜剧情上还是没有大的突破，游曳于惯性和悬念之间。

美丽360

BEAUTIFYING XBOX360

美丽360，美丽并不是形容词，而是动词。

新主机发售的当口，永远有说不清的话题。尤其是在这个业界三分天下的情况中，每一台主机都有自己的拥护者，新主机出来了自然要拿来跟别的主机比出个高下。XBOX360成为了新一代主机的先行者，也就把自己推到了风口浪尖之上。不过，这第一枪似乎开得有些仓促，从短短几天之内用户们的反馈看来，XBOX360还存在着这样那样的问题。不过别着急，新生事物总有一个成长的过程，我们相信随着软件开发商们摸透了XBOX360的脾气，还能做出来更好的游戏。而同时我们也必须慢慢去熟悉XBOX360，在有些场合下，不能拿上一代主机的习惯来对待它。例如，显示设备——或者换一个更直白的词儿，电视机。本期特别策划的着重点正在于此。为了将高清晰电视上显示的XBOX360游戏画面实实在在地展示在各位读者面前，我们采用了使用照像机实拍的方式。当然，这样的方式绝对不是完全还原XBOX360的画面，但在现有的条件下，这是最好的办法。如果您真的想要看到100%真实的画面，那只能自个儿找台好电视瞧瞧。我们只是提供给您一个观察的窗口，算是管中窥豹吧。

另外，我们也详细介绍了XBOX系主机最吸引人的功能之一：XBOX Live网络服务。如果在XBOX的时代您还没有登陆XBOX Live，那么搭着XBOX360的这趟顺风车，我劝您千万别错过这个机会。

还有就是XBO360首发软件阵营之中的几款重头作品，我们也做出了实际的评测。我们力图把自己试玩这些软件时的切身感受还原出来，呈现给暂时还没有机会体验XBOX360的玩家们。当然了，并非炫耀，呵呵。

美丽360，慢慢熟悉XBOX360，了解XBOX360，使它在你眼中变得更美丽。我们用众多第一手的资料组成了这篇文章，希望能够带给你360度全方位的美丽感受。



↑对于盼望新世代主机的玩家们来说，美丽的画面是梦境的开始。画面表现出众的XBOX360也许正是这种愿望的缩影。

BEAUTIFYING XBOX360







360体验：小编如是说

小沛说：也许是一开始盼了太久，所以真正见到它的时候却出乎意料地镇定。特别是看到360那比上代主机稍小却还是一样重的机身，还有那块足以当板砖拍人的大电源！360给我的第一印象还真是不怎么样。感觉微软的设计能力还是有限，为什么非要把一台旨在给人们的生活带来轻松的游戏机做得那么沉重呢？但是这次的手柄却是我最满意的，它比前一代的设计更加舒适，在握把处的弧度更加合理，按键的分布也更加易于操作，不像之前有"黑、白"那两个极小又不怎么突起的变态按钮，而且手柄下方可以接耳麦的设计也非常方便。还有遥控器的外观也很时尚。对于主机整体的外观印象，如果满分10分的话，大约可以给7分左右。

前面只看主机的时候因为并不是第一次见，所以根本谈不上激动。直到开机的那一刻，我才真正感觉到了次世代的气息。一切都是那么震撼，无论是主机系统的设置还是游戏进行，都明确在告诉你，游戏已经进入新的时代了！以前的一切就要和我们告别了。虽然明知以现在的价格很难在国内普及，但看到了这样的画面时，不免自己的欣赏品位也被迫提升到了新的高度。不过话说回来了，玩游戏的时候你也不要只顾着激动，别忘了摸摸你的主机和电源。知道为什么吗？因为360的造热能力实在是太强，稍微开机一段时间就可以拿它的排气口当成暖风机了！这似乎对于提醒玩家适度游戏倒有不小的帮助，主要是如此之高的耗电量也会导致电费飙升。

我们在看待新主机的时候不能被华丽的画面冲昏头脑，但也不应该因为一些小缺点就对整体加以否定。360是一个时代的开始，也许我们觉得还有点早，但时代进步的速度正在逐渐加快，游戏的世界也正在随着这个日新月异的大千世界而愈加丰富多彩。在360面前，除了做好准备迎接它，我别无他途。

唯夜说：身为电玩媒体编辑,是必须要对新主机心有期待，保持一种职业敏感的；但就个人而言，实际上——正如我说过好多次的，自己目前只想玩九十九夜；而至于机器本体，我更是在TGS上就已经亲眼见识到了真身，所以我心目中360的形象，在没拿到手之前就已经相当实在了。

没有太多猜测，没有太多神秘。

不过还是有一些此前我没有感受到的东西——比如说主机的份量。在TGS的试玩中主机都是被封存起来的，想是怕某个人突然抱起主机夺门而走。所以当时我只是切实感受到了手柄，曲线、重量、手感都很舒服。

现在手柄依然是那么雅致，不过机器本身可实在就太沉了，比当年的XB也轻不了多少。尤其是在其白色机身和流畅曲线的对比下，主机的重量更容易形成一种心理反差。其外置电源竟然有那么大个儿，几乎与一个大号的多极插座不相上下，但既然这个都外置了，主机本身却还是这么沉——微软到底往里面搁了什么东西……看来东西方的一些设计理念，以及考虑问题的方向和程度，确实有着根本性的差异。

另外主机的发热现象也比较明显，在冬季里正常的室温下，开机一个小时左右机体就已经明显升温，翻翻电源铭牌上的额定功率——203瓦，果然是新一代的主机，连能量消耗也提升了好一个档次。如果是顺手使用了以前功率较小的变压器，那简直是必烧不误。

不过主机内置支持多种语言（包括繁体中文）是相当体贴的设定，而连上了Live之后的感觉也很不错，其连接和上手都很方便，单看界面就漂亮得吸引人有一探究竟的欲望，并且各种下载和在线服务也比较详尽。

总体来说，微软在主机本身的软性架设部分做得比较令人满意，但硬件结构上就存在着一些不尽如人意的地方，仓促推出的痕迹还是抹之不去。

与主机本身软性架设的亮点形成鲜明对比的，就是它外部的软件准备问题——这在日本尤其明显，数款引人关注的作品纷纷延期，令人对主机几乎无法产生购买欲望。说实话，主机本身与我的想象多少有些或正或负的出入，都是自己能料到的，但我确实没想到它目前在日本会销售得如此狼狈，这几乎不能说是在走XB的老路，而是更糟糕了。对比此前微软的大力宣传，这个现状令人摇头叹息，难道真的有一堵看不见的墙横亘在两个市场之间？

荇菜说：XBOX360不贵，这应该算是一句实话。首发的价格并不算离谱，而且在日本市场上，XBOX360的价格还迅速降到了一个让人几乎有些无法相信的数字，就算加上运费以及中间商的赚头，以不到4000元的价格就能够在第一时间拿到新主机，这实在不能以"贵"来形容。但是XBOX360又很贵，因为你需要应付的不仅仅是主机的价钱，还包括了配套的显示设备。很显然，4:3已经完全无法适应XBOX360的进化，16:9已经是必须。而"高清晰"更是用XBOX360玩游戏的关键词之一。如果你还用S端子之类的设备，那实在有些暴殄天物。有一句话说如果想让男人变穷，就让他迷上摄影（也有说法是音响）吧！而现在看来，迷上游戏似乎也有些危险……

小编们自己都不是大款，对于那些五位数字价格的电视机暂时还只有可望而不可及的份，只不过这次为了评测XBOX360在高清晰设备上的表现，才得以一睹HR36、BRAVIA等电视的风采。看的时候固然是很爽，看完了却有些懊恼——等回到家看着自己的18寸小电视，又怎么提得起劲头来呢？真是郁闷啊郁闷……有人说XBOX系主机更新换代太快，对于业界的健康发展有损害作用。本来倒还没怎么觉得，这时候才发现这句话确实有那么点道理……至少，等到能够适配主机的显示设备价格降到普通人可以接受的程度再发售新主机吧。这么看起来任天堂的"革命"从一开始就宣称不支持HDTV，未免不是一步好棋——当然，有待时间验证。

不过，也别把XBOX360想得太简单，微软的野心绝不仅限于游戏领域而已。就拿passport网络身份认证来说，微软将自己所有的网络服务，例如hotmail、MSN messenger、XB Live全捆绑在了一起。你可以直接使用passport账号来注册XBOX Live，这是一个相当便利的设置。虽然这一点并不能决定一个用户是否选择XBOX360但无疑起到了潜移默化的作用。微软，真的打算吞并天下吗？



↑XBOX360将要问世的消息传出后，各家第三方软件商陆续公布了自己的大作，以展示自己的技术实力。



←强大的光影效果和动作再现力是这些软件商们追求的方向，表现出新时代的感动总是游戏表现的潮流。



↑具有强大机能的XBOX360成了游戏表现的先锋。

BEAUTIFYING XBOX360



正如开篇所说的那样，我们本次评测的关键词就在于“高品质的显示设备”。普通电视、S端子等等已经成为了过去式，只有在新一代的HDTV的屏幕上，XBOX360才能展示它应有的魅力。

首先被我们选中作为测试设备的是索尼公司出产的HR36。它是索尼于2003年10月份在中国市场发布的经典机型，使用贵翔引擎，0.38mm的超精细线距(SuperFinePitch)平面特丽珑显像管，支持HD高清晰度信号以及DVD逐行扫描输入，最高支持1080i/720p显示模式。它具备数码双调谐器多重画面影像处理系统，还能够使用索尼Memory Stick记忆棒图像播放功能，播放记忆棒中的JPEG/MPEG1文件。尽管CRT电视逐渐没落，但是索尼HR36的超高品质却使得它得到了众多用户的追捧，堪称CRT电视最后的王者。不过可惜的是这款电视也已经于今年停产，现在市面上已经很难寻觅到它的踪迹了。

当我们把XBOX360用分量端子连接至HR36之后，立刻就有眼前一亮的感觉。画面清澈透亮，图象边缘异常清晰，在游戏当中的高动态画面也表现得动感十足，令参与测试的众小编兴奋不已。下面就让我们用实拍照片来带你品味一下这个黄金组合的魅力。



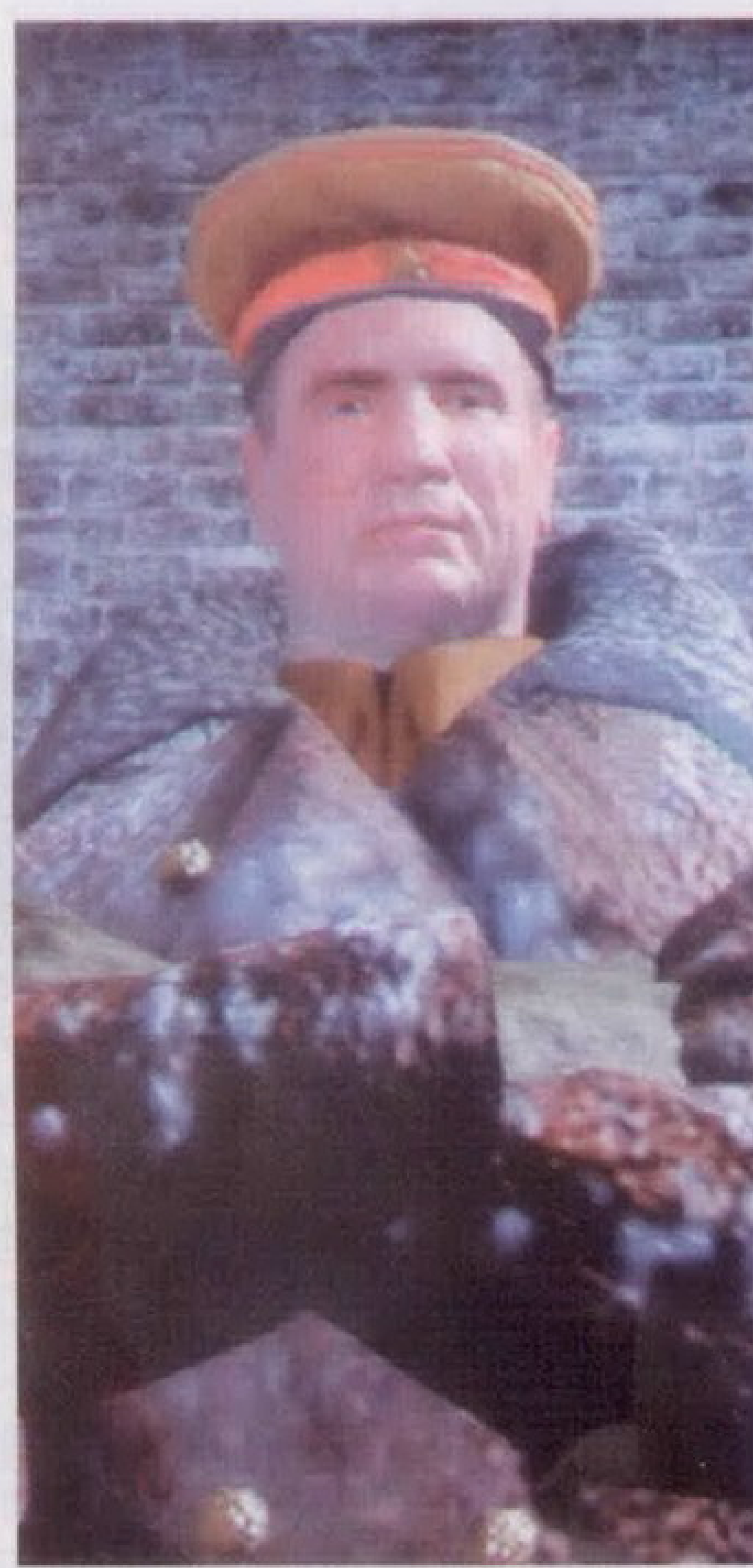
《完美黑暗ZERO》是首发软件阵营中得到评价最高的游戏。最令我们感到震撼的是游戏中流动的光影效果，令人有一种清澈透亮的感觉。场景中各种物品的复杂细节刻画可以说是一丝不苟，其精细程度在XBOX这一代主机上是难以达到的。当你使用各种武器击中敌人，或者物体之间发生碰撞时，也有令人信服的运动轨迹。

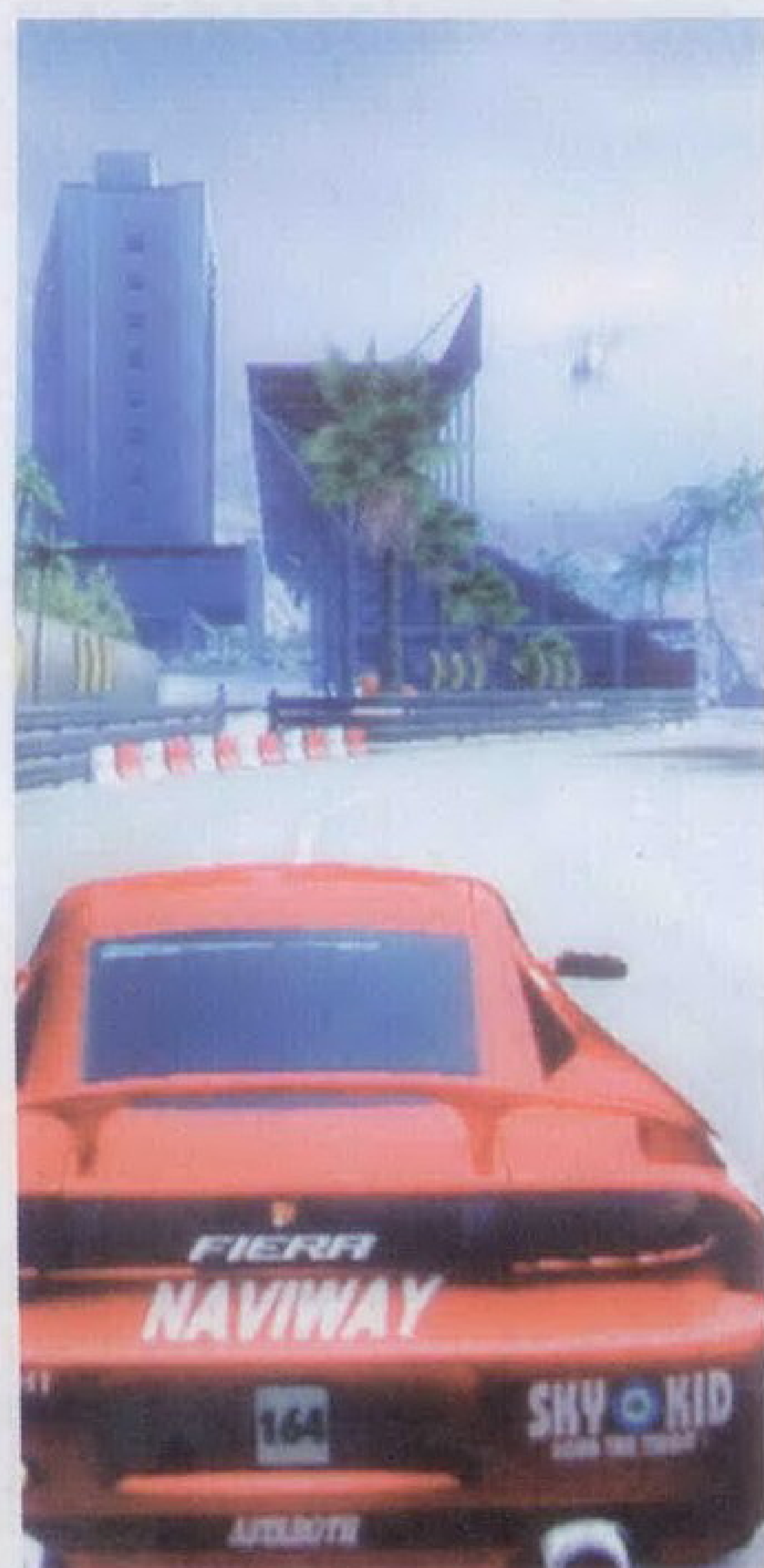


《使命召唤2》是备受瞩目的首发软件之一，在XBOX360的强大功能以及HR36的清晰画面下，游戏中人物的面部细节完全展示在我们面前，对战场气氛的刻画也给我们留下了深刻印象。不过客观地说，尽管有了不小的进步，但是与当前XBOX游戏中的顶级效果（例如《毁灭战士3》）相比，并不是脱胎换骨的变化。





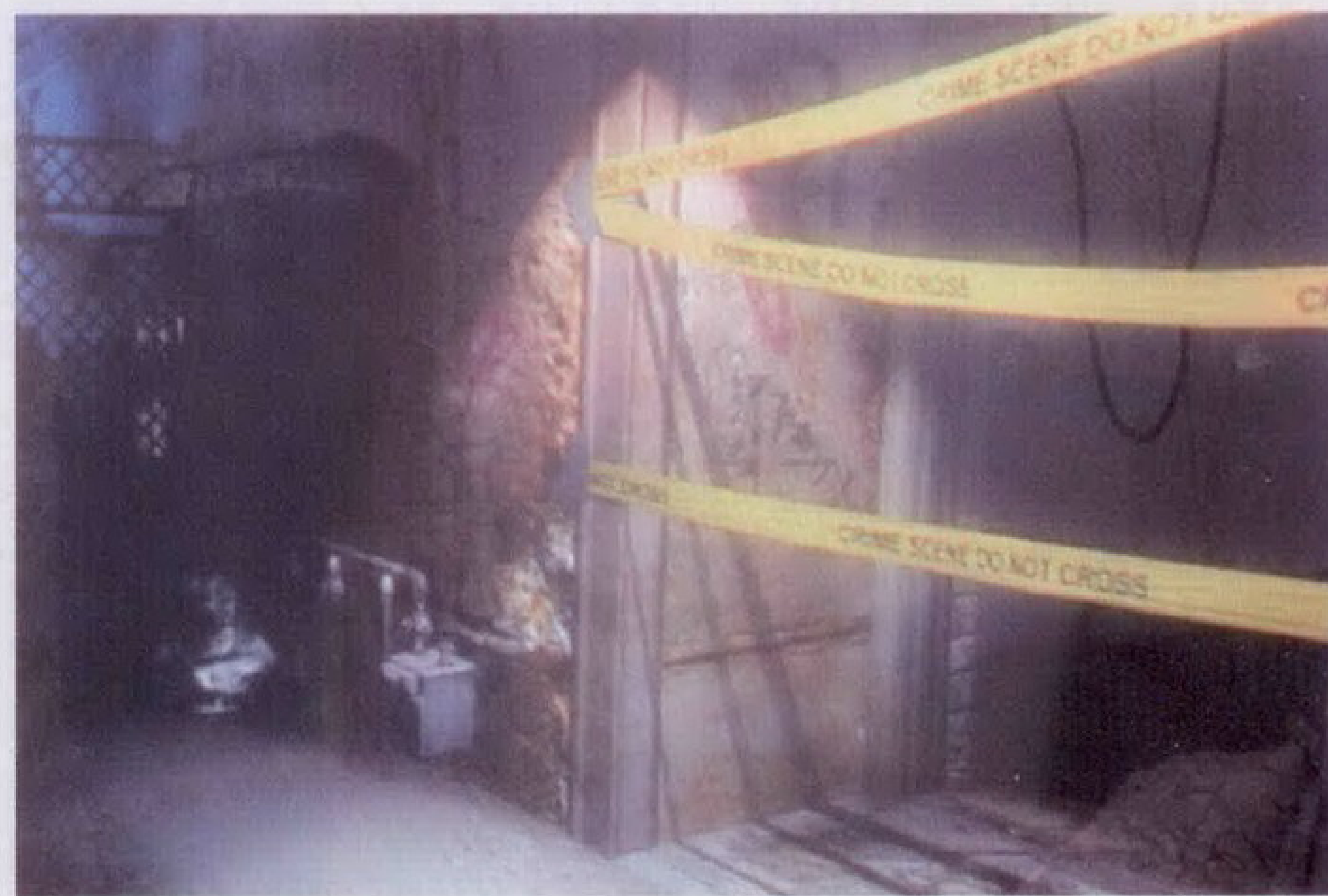




《山脊赛车6》的赛道场景使人发出惊叹，但是车体本身的光影效果似乎没有什么太大的进步——当然，它的画面素质已经足够令人满意了。比起我们以前所玩过的赛车游戏，《山脊赛车6》一个比较明显的进步就是不同天气状况下的不同光照效果更加逼真。







《背罪者：罪恶起源》的整体气氛十分阴暗，而其中的光影效果也十分细致。当你从一盏灯光下经过时，可以看到地面上自己的影子随着位置的变化而拉长缩短，感觉极为真实。很多场景有着如同CG画面般的精细程度。





XBOX360对XBOX软件的向下兼容是这次测试的重点之一。《死或生3》是我们用来测试的第一个软件。当接入XBOX Live网络并且运行《死或生3》光盘之后，XBOX360自动检测到了升级补丁程序。升级之后的《死或生3》可以运行于720P显示模式下，画面也变得更加清澈透亮了！上图和右图分别是XBOX和XBOX360的画面。



《忍者外传》是XBOX上不可多得的动作类游戏，画面和游戏性都属上乘，当然也就被选为我们测试的重点之一。不料将光盘放入XBOX360之后，居然并没有经过升级补丁的步骤就直接开始了。随着游戏的继续进行，更加意想不到的事情发生了：在某些场景中居然发生了颇为严重的跳帧和拖慢，已经影响到了游戏的正常运行。再仔细对比两台主机分别运行《忍者外传》时的画面，我们发现XBOX360版本中有很多场景中的光影效果居然被莫名其妙地消除了。看来XBOX360与XBOX软件之间的兼容关系并不像我们事先想象的那么简单，在某些软件上还是存在着一些问题。对于《忍者外传》，只能寄希望于今后TECMO或者微软发布补丁了。







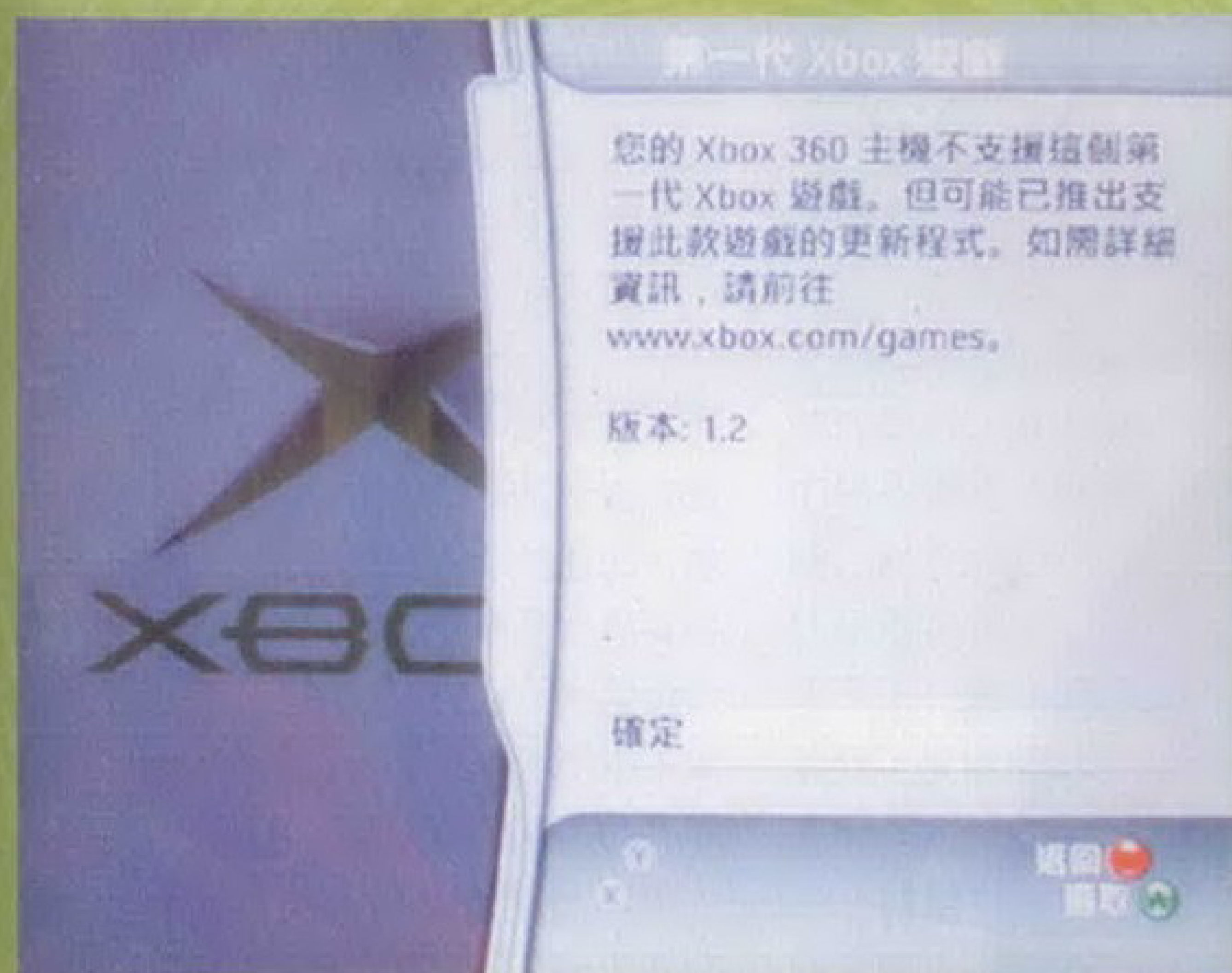
HR36虽好，不过CRT电视毕竟已经日薄西山，风光不再。在液晶电视逐渐走向主流的今天，我们也有必要测试一下它的性能。既然要选，当然是选最好——索尼的BRAVIA系列中最为高端的V系列40寸平板液晶彩电成为了我们的下一个目标。BRAVIA意为“Best Resolution Audio Visual Integrated Architecture”，最清晰的影音杰作，它采用第七代液晶面板制作技术，有效视角更为宽广，响应速度更快，对比度和亮度更高，画面更真实。同时它具有索尼独有的影音技术，例如广色域-冷阴极背光源，S-Master纯数码功放技术，HDMI高清晰多媒体数字接口和便捷的“贵翔导航”操作向导等等。



一分钱一分货，价格将近3万元的索尼BRAVIA V系列40寸平板液晶给我们的感受绝对可以用“前所未有的震撼”来形容。尤其配合光影效果出众的《完美黑暗ZERO》等软件，让屏幕似乎也产生了活力。小沛和唯夜当场就产生了买一台回家的欲望，只不过五位数字的售价让人只能干流口水……







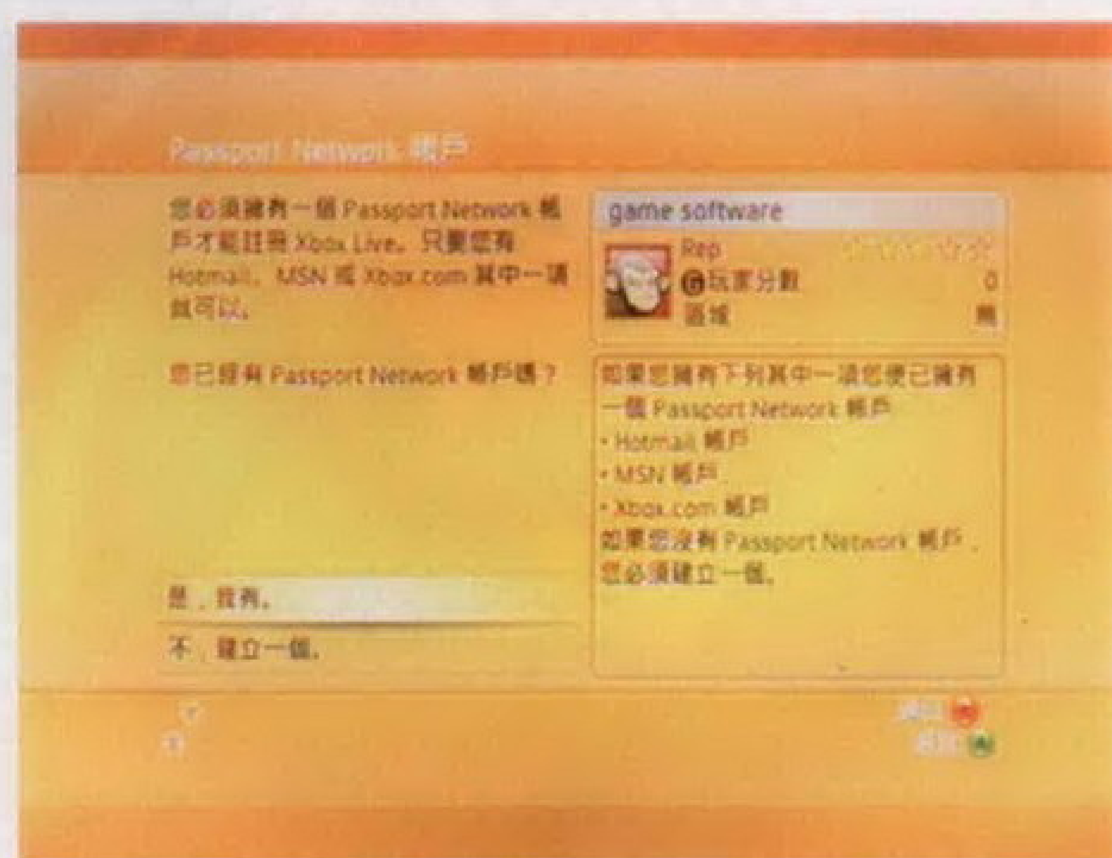
TECMO的尴尬

在进行本次测试之前，我们就已经从其它的一些途径了解到了XBOX360所存在的一些问题和瑕疵，例如说死机、花屏、划盘等等。不过还算幸运，在测试过程中，这些事故并没有降临到我们的头上。然而，当我们测试XBOX360对XBOX软件的兼容性的时候，另一个“故障”却不期而至：虽然第一个用来测试的软件《死或生3》成功升级补丁，但接下来的《忍者外传》却没有对应的补丁可以应用，而且在游戏运行过程中产生了比较严重的拖慢现象。而当我们进一步测试《死或生沙滩排球》和《死或生终极版》的时候，居然出现了左图所提示的信息，软件根本无法兼容！这让我们每个人都大吃一惊。看来XBOX360对XBOX软件的兼容性还存在不少问题，我们事先所预想的“有了XBOX360，就不再需要XBOX了”，也还暂时无法实现……

当然，相对于硬件上的瑕疵来说，这个小意外只不过是软件层面上的，相信微软公司或者软件厂商日后会放出相应的补丁。只不过，这种事情发生在对XBOX支持不遗余力的TECMO身上、发生在《忍者外传》、《死或生沙滩排球》这些可以说是XBOX软件阵营中最具人气的作品身上，就有些费解了。再联想到《死或生4》的一再延期，让人不由得怀疑XBOX360的发售准备工作到底出了什么问题。尤其是对日本市场而言，首发软件本来就不算充足，现在又出现了这样的问题，难道XBOX360要靠寥寥几个FPS类来打亚洲市场的头炮么？这，或许正是XBOX360的尴尬之处吧……

BEAUTIFYING XBOX360

XBOX Live网络使用指南



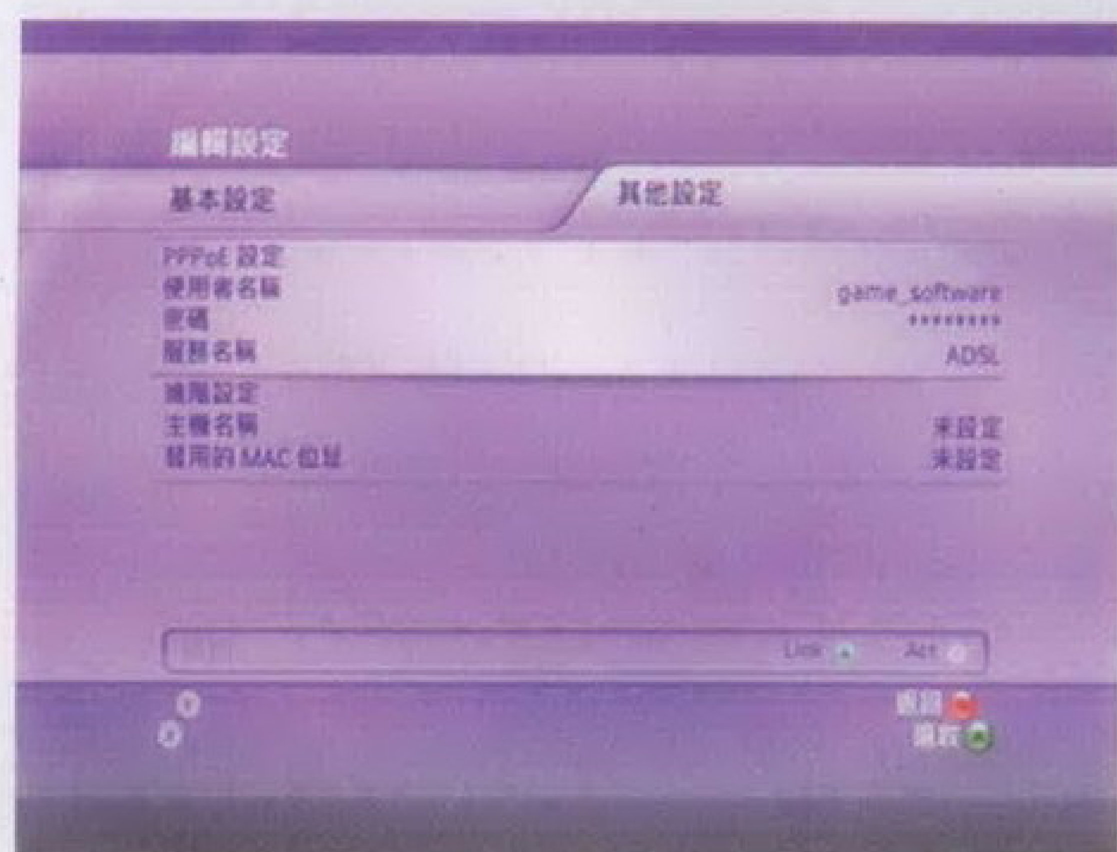
网络设置

在动手进行设置之前，首先要确定一下你所使用的网络接入方式。国内的普通用户接入Internet互联网络一般有两种方法：一是作为小型局域网的分机来接入Internet，例如小区宽带用户；二是通过PPPoE虚拟拨号方式直接连入Internet，例如ADSL用户。

在XBOX360的操作界面中选择“系统”页，进入“网路设定”，再选择“编辑设定”项，你会看到如图所示的界面，其中包括“基本设定”与“其他设定”两个部分。在“基本设定”页中，需要设置IP地址和DNS服务器地址。这两项的默认设置都是“自动”，无论你采用的是上述的哪一种上网方式，一般都不需要改动此项设置，保持默认即可。

在“其他设定”页中分为“PPPoE设定”和“进阶设定”两个部分。在PPPoE设定中有“使用者名称”、“密码”、“服务名称”和“清除设定”四项。在“使用者名称”项和“密码”这两项中，分别输入你从网络服务供应商（ISP）处所获取的账号和密码。而“服务名称”则只是起到一个标示作用，任意输入即可。“进阶设定”一般不需要改动。

要注意的是如果你采用的是局域网上网方式，则应



该将PPPoE设定留空（也就是“未设定”状态），否则的话会无法接入网络。如果已经设定了PPPoE项目，则可以使用“清除设定”选项来将其清空。设定全部完成之后，XBOX 360会自动测试网络连接状态，你也可以在“网络设定”页中选择“测试Live连线”功能来进行手动测试。

创建XBOX Live账号

如果你还没有XBOX Live账号，那么现在就可以创建一个。选择“加入XBOX Live”，XBOX360会连接网络服务器，这一步过程中可能会需要自动更新客户端软件。接入服务器之后，首先会提示你输入玩家代号。这个代号是识别你身份的标志，在XBOX Live服务器上是唯一的，如果已经被其他人占用了则需要另选一个。

接下来，会提示你输入自己的passport network账号以及密码。Passport network是微软公司网络服务的通用身份注册系统，hotmail电子邮箱、MSN messenger等等微软公司所提供的网络服务都统一使用这个账号，经常上网的朋友应该非常熟悉。如果你还没有的话，也可以现在选择建立一个。然后需要设定你所在的地区，出于语言、便利性等方面的考虑，大家可以选择香港、台湾等。接下来是设定XBOX Live讯息所使用的语言，根据你所设定的地区可能有不同的语言以供选择。下一步的账户资讯中需要你提供自己的姓名、生日等情况，这将与你的passport network账户讯息保持一致。

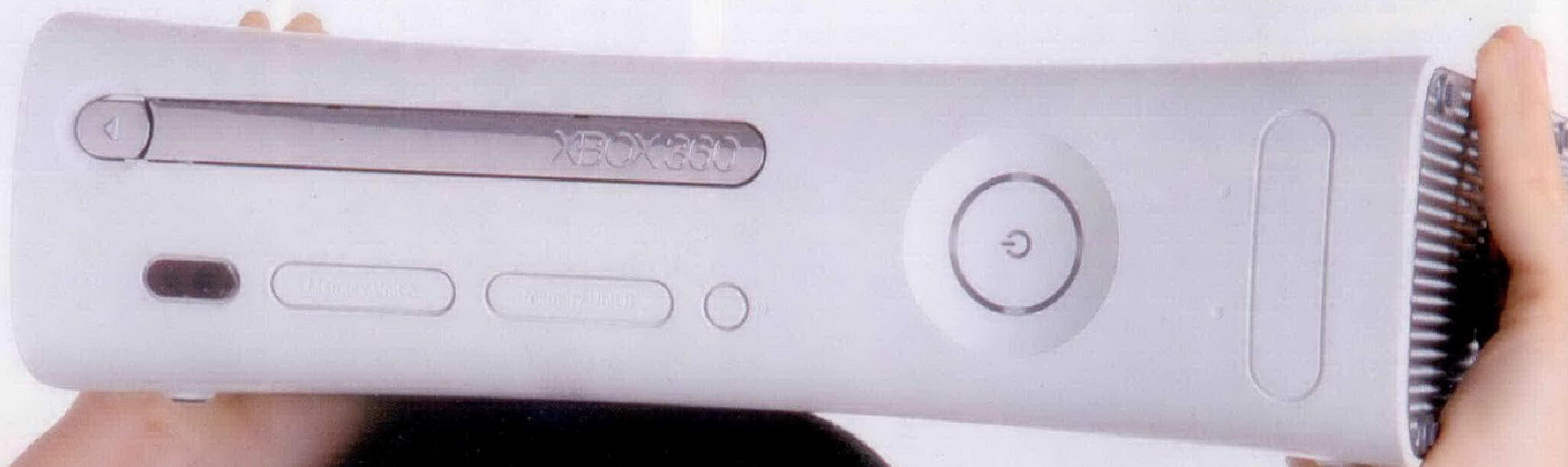
设置完成之后，XBOX360会提供使用规定与隐私权声明，建议大家仔细阅读一下其中的注意事项，以防日后产生纠纷。然后所选择的是你的会员资格等级，分为银会员和金会员两级，银会员不需缴纳任何费用，但是也无法通过XBOX Live来进行联机游戏，只能下载游戏预告片、试玩版等等。金会员则享有XBOX Live的各类服务，有一个月、三个月、一年等数种缴费方式，你可以通过信用卡或者预付充值卡来付费。现在购买XBOX360可以赠送1个月的免费试用，你可以先选择银会员，注册完成之后会自动获得免费金会员资格，试用期之后再决定是否继续缴费使用。

接下来向XBOX Live提供联系地址、选择你自己的玩家头像之后，会进入选择“玩家区域”的步骤。这里主要是表示你对游戏采取的态度、以及愿意和什么类型的玩家一起进行游戏。例如你不在意输赢，只要达到放松心情的目的即可，那么可以选择“逍遥区”；而如果你是争强好胜的人，而且不在意对手的挑衅，那么你可以进入“地下区”，等等。设置完这一步之后，系统还会询问你是否愿意收到XBOX Live以及其它第三方软件厂商的促销邮件，如果选择是的话，这些邮件就会发送到你所注册的电子邮箱。做完这一步之后，你的XBOX Live账号就正式建立完毕了。

XBOX Live应用

登录到XBOX Live之后，在系统界面中进入XBOX Live页。除了进行XBOX360游戏的联机对战，还有其它一些有趣的功能。在这里主要介绍一下“XBOX Live卖场”。选择此项，可以看到有“游戏下载”、“主题与玩家图片”等等内容，你可以下载小游戏、各类图片、音乐、预告片等自己感兴趣的内容。

以“主题与玩家图片”为例，进入之后就可以看到很多可供下载的主题和图片，例如“百战坏松鼠图片套件”、“完美女煞星图片套件”等等，每一项的后面都标注有下载它所需花费的MP点数。所谓MP点数也就是Microsoft Points，它与会员资格是两个不同的概念：金会员资格指的是你可以通过XBOX Live来进行联机游戏，而MP点数则是用来购买各类下载。在“XBOX Live卖场”页面中按下X键就可以进入MP购买界面，你可以使用信用卡或者预付充值卡来购买。当然，在XBOX Live卖场中也还是提供了一些免费的下载内容。例如选择Perfect Dark Zero类别中的“Rare布景主题”，下载完成之后按下XBOX360手柄中央的快捷键打开菜单，就可以在“个人设定”项中将自己的桌面主题设置为Rare制作小组的布景了。



BEAUTIFYING XBOX360



←庞大而精细的场景，美仑美奂的光影效果，《完美黑暗ZERO》所勾画出来的虚拟世界足以令你感叹。



←敌人被击中之后的反应令人信服。



→游戏中的枪械既真实又富有趣味。

【完美黑暗ZERO】

PERFECT DARK ZERO

——第一人称射击/RARE Ltd./2005.11.17——

"新世代"已经到来了吗？当《完美黑暗ZERO》的片头动画开始的那一瞬间，你或许会产生这样的感觉。女主角那张美丽的脸在屏幕上一闪而过，无论是眼睛、睫毛，还是每一个最细微的毛孔，都纤毫毕见，无比逼真。在那一瞬间你会不由得感叹科技的发展是如此迅速，然而很快你又会醒悟到那只不过是一段CG而已——尽管就算以CG的标准来衡量，它也几乎趋于完美，但是CG毕竟无法代表游戏的真实面目，它所带给你的震撼感觉就像它在屏幕上停留的那不到一秒钟的时间一样，稍纵即逝。

我并不是要说《完美黑暗ZERO》的真实游戏画面不值得一提。实际上，我可以保证你以前几乎不可能见到过这样高素质的游戏画面，除了在非常有限的几部PC平台作品中，而且要以颇为不菲的硬件购置费用作为代价。仅以画面表现来讲，《完美黑暗ZERO》完全可以划入一流的档次之中，尤其是在光影效果中闪现的那种灵动感觉，让虚拟的世界似乎也有了生气。然而，满心期待"新世代"的我们心中却总觉得缺少了些什么——就像游戏从2D平面向3D立体进化时所带给我们那种前所未有的体验。

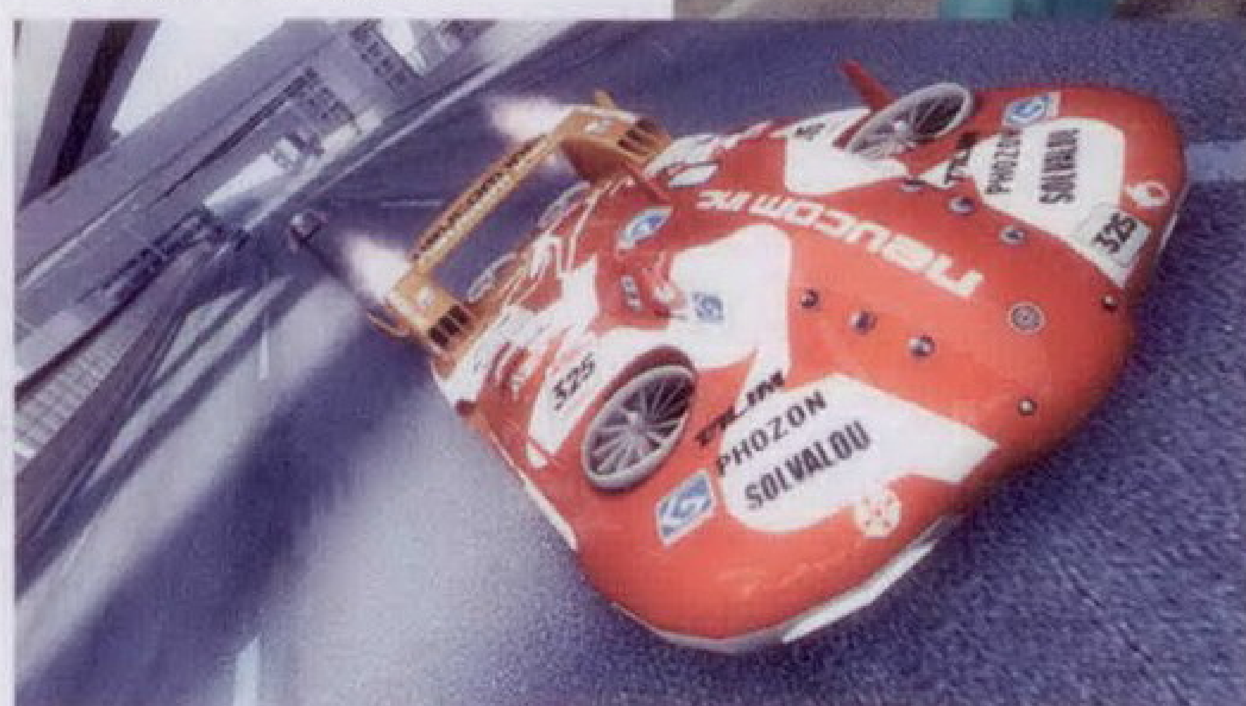
好吧，那么让我们抛开画面，来谈一谈更深入的东西。对于一款FPS游戏来说，枪械的设计是非常重要的一环，而《完美黑暗ZERO》在这一个环节上绝对不输于其它任何一部游戏。游戏的近现代故事背景使得制作者可以充分结合现实情况和想象力，在游戏中创造出一款款看起来真实可信而有十分具有趣味性的武器。所有的武器被分为几大种类，而除了火力的差异之外，当你使用不同种类的武器时也会发现一些其它的细微变化。例如携带重武器会导致你的移动速度下降，使用威力不同的武器击中敌人时他们会有千差万别的反应，等等。当然，射击时的音效也极为逼真，对整体气氛起到了推波助澜的作用。

在游戏性方面，《完美黑暗ZERO》也带给了我们一些有意思的东西。例如游戏中的双人合作模式，它并非简单地提供一个主角的"克隆"，让两个玩家可以使用同样性能的人物在关卡任务中协作。相反，合作模式中的大多数关卡都经过了精心的设计，使得它与单人模式有了很大的差异。在单人模式的某一关中，女主角需要用狙击步枪来掩护身陷重围的父亲，消灭周围的敌人之后与之会合。而在相应的合作模式任务中，则由2P玩家直接控制女主角的父亲。尽管看起来并不是什么本质上的变化，但是两位玩家所操纵的角色性能、所处的环境形势以及应该使用的战术等等都各不相同，这使得在合作模式下玩家可以经常有一些新鲜的体验，并且要与自己的合作伙伴随时进行交流，互相了解对方的情况，才能最终夺取胜利。

可是当我们回过头来看以上所提到的这些优点，它们又证明了什么呢？证明了RARE小组在游戏制作方面的深厚功力吗？不，关于这一点，在很多年前的《007黄金眼》以及初代的《完美黑暗》中他们就早已证明过了。《完美黑暗ZERO》是一个成熟、优质的作品，但是它并没有创造出什么全新的要素，而且从现在来看也没有任何一个XBOX360的游戏做到了这一点。不过也不要以为我们的基调是"批判"。我们只是想要说明，对于XBOX360这台新生的主机，应该抱着正确的心态去对待。在当前技术水平下，游戏的画面和内涵几乎都已经达到了发展的瓶颈。期待XBOX360能够完成从"量变"到"质变"的飞跃，至少从目前看来是不现实的。只有清楚地认识到了这一点，XBOX360才会在你眼中更加美丽。



←通过XBOX Live网络与全世界的玩家竞技，是非常重要的乐趣来源之一。一旦进入网络的世界，你就会再也离不开它。



→超现实的赛车，让人有马上跳进驾驶室好好过一把飙车瘾的冲动。当然，你得先在游戏中打开隐藏要素才能获得它。

←速度感永远是赛车游戏的生命，没有速度感的赛车游戏只能令人味如嚼蜡。在《山脊赛车6》中对速度感的体现没有令玩家失望。

【山脊赛车 6】

Ridge Racer 6

——赛车竞速/NAMCO/2005.11.17——

在Xbox360发售之前，其软件列表上比较引人注目的无非就是《死或生4》、《山脊赛车6》、《极品飞车 最高通缉》等少数几款。而《死或生4》意外延期之后，《山脊赛车6》也就成了最值得购买的首发游戏之一。这样的结果，于NAMCO来说当然是非常幸运，但于广大的fans来说却有些耻辱的感觉。好，先不说这些了，下面我们一起来品评这款游戏吧。

如果评新主机的游戏时先说画面，好像有点俗。但我知道这也是很多人都非常关心的，那么我也就难以免俗，先说说本作的视觉效果吧。刚一开始拿到主机的时候，我们是在普通电视上试玩的，说实话，效果跟Xbox没什么差别。只是画面的颜色感觉比较接近自然，而不像以前的作品，一看就知道是电脑绘画的结果。另外可以感觉到的就是光源要比原来复杂许多，特别是到了比较黑的隧道里，打开前车灯时照到别的车身上的反光都被逼真地再现了。还有就是进入夜景的路面时，两旁林立的街灯也在车身上有非常明显的光照表现。以上几点都是从普通电视上就可以发现的。后来我们又在索尼HR36上试玩了一下，这次给我们的震撼就更大了！首先是16:9的宽广视野，再配上36英寸的超震撼画面，光是观看片头就已经让我们为之兴奋不已，而进入游戏之后的细节更让我们感动。例如布满坑洼的路面、两旁的建筑和树木等，质感都已经制作得非常逼真了，不细看的话，你会以为背景是全CG制作的。车身的进化不大，只不过在反光方面做得更细了。

下面我们再说说本作的操作感。《山脊赛车》系列的操作一向都不算难，它不像《GT赛车》那样需要考虑到弯道减速刹车等细节的操作，通篇只要按住加速，然后在弯道记得甩尾就好了。唯一的难度就是在通过一个个弧度极大的弯道时，如何保证你的每一转弯都能够完美。而本作中由于加入了PSP版的氮气加速装置，因此在速度感上大大加强，而难度却略微降低。玩家在甩尾过弯道时如果车子失去了控制，马上启动氮气加速就可以让车子立刻径直向前冲过去，这比原来要控制甩尾的力度还要简单。因此，虽然本作的关卡比以前多，但实际通关的时间却要比以前快很多。也许这样的设计更能迎合初级玩家，或者单纯想体验高速飞驰的玩家。反正这也不算缺点，而且本作的操作感非常舒适，基本可以算是集大成的一作。

《山脊赛车6》经历了无数的变革至今，已经基本确立了它"超常规"的地位，在此类非仿真赛车作品中，应当是当之无愧的头把交椅了。我们在看待这样一款游戏时，其实应该保持一颗平常心。要知道，每一个游戏都不是完美的，但每一款游戏也都有自己的亮点，我们在玩游戏的时候应该用心去体会制作人的良苦用心，只要他们没有犯过于低级的错误，我们都应该给于客观的评价，何况是这样一款还算上乘的作品呢。





←《使命召唤2》对战场气氛的刻画是所有战争类题材游戏中的佼佼者，你能够如同身临其境般进入第二次世界大战的杀戮战场之中



←在高分辨率模式下，游戏画面的细节和纹理都表现得相当完美，烟雾、雨水、火焰等特殊效果给人留下深刻印象。



↑恐怖惊悚类游戏借助XBOX360的表现力，又达到了一个新的高度。

↓游戏中塑造了一个看起来混乱不堪的世界，在这个世界中隐藏着可怕的杀机。



←这个场景让人想起《寂静岭2》，似乎此类惊悚游戏都喜欢借助镜子来表达主角内心的情绪波动？

【使命召唤2】

CALL OF DUTY 2

——第一人称射击/ACTIVISION/2005.11.17——

毫无疑问，《使命召唤2》是对战场气氛表现最为出色的游戏之一。和前作一样，《使命召唤2》的整个游戏流程分为几个部分，你要先后扮演俄国、美国、英国等国家的士兵，在斯大林格勒、北非沙漠、诺曼底等众多场景中执行任务，与纳粹德国作战。出众的画面和音效、对各种细节的精细刻画、紧凑的任务设计会将你刹那之间带入硝烟弥漫的第二次世界大战的战场中。

XBOX360这部新一代主机在游戏画面上带来的最直观的变化就是分辨率的提高。不过对于《使命召唤2》来说，提高的决不仅仅是分辨率而已。如果能够使用720乃至1080的分辨率模式来运行游戏，你会惊奇地发现游戏中的世界发生了惊人的变化。无论是固定的建筑物，还是移动的人物、战车，在高分辨率下不仅显得更为精细，而且具有惊人的纹理效果。当你靠近一栋在战火中被摧毁的房屋时，你可以清晰地看到残垣断壁上的弹孔、划痕，还有从火焰余烬中飘散而出的烟雾。

提到烟雾，《使命召唤2》中的烟雾弹是一个非常有意思的道具。当你投掷出一颗烟雾弹之后，它并不会马上产生效果，但是几秒钟之后，附近的区域就变得伸手不见五指。如果你在烟雾中穿行，你会感觉到自己如同被厚厚的棉花保卫一般，连电视机屏幕前的你都会感到呼吸困难起来。而在烟雾中遭遇敌人更是一件非常刺激的事情，你和敌人只有在几乎迎面撞上的时候才能互相发现，而此时就算半秒钟的迟疑也会要了你的小命。烟雾弹一般用于室外，如果你在室内使用的话会引发一场真正的混乱。烟雾会长时间弥漫不去，而在狭小曲折的空间之内你几乎不可能找到正确的道路，只能像没头苍蝇一样乱撞——当然，你的敌人也是如此。在这样的一片混乱之中，就算再机警的战士也只能够自求多福了。

有一个大家可能没有注意到的细节，尽管《使命召唤2》是一款以战争为主题的游戏，但它的年龄分级却只是13岁以上，而并非一般的17岁以上。这说明制作小组并没有依靠血腥或者暴力效果作为噱头，而是将游戏的重心放在了各种各样的任务设置上。游戏分为很多个小的关卡，每个关卡都有不同的任务：歼灭敌人，支援友军，潜入敌方基地，驾驶坦克作战，等等等等。你会发现自己经常处于陌生的环境之中，一个接一个全新的任务可能需要一段时间来适应，但是只要投入其中你就会发现自己沉迷其中，随时能够得到新鲜的乐趣。

《使命召唤2》的体力系统是与前作区别较大的要素之一。这一次你操作的角色不再有体力槽的设定，当你被击中时，画面会慢慢染上血色，而人物的呼吸也变得急促。如果此时再挨上几枪你便有可能一命呜呼。不过，在战斗的间隙，你的生命力能够自动回复。因此只要好好利用掩体，就能够保持充足的体力——没错，正是类似于《光环2》的体力系统。不过这个系统看起来实在有点奇怪，毕竟这是在第二次世界大战的战场上，你只是一个普通的士兵而不是身穿能量护甲的士官长——当然，如果不去考虑这点"违背逻辑"的事情的话，我相信大多数玩家会觉得这种体力恢复的设定更加人性化，更易于掌握。

如果你玩过前作，你就应该知道这个系列中任务设置的精彩程度。当然，还有一点必须提到的是本游戏对XBOX Live的支持，使你可以通过网络来寻找同伴或对手——只是一个游戏最多支持8人联机，显得少了一些。

【背罪者：罪恶起源】

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

——动作冒险/SEGA/2005.11.16——

这并不是一个浅薄到只剩画面的游戏，但玩多了你就会发现，它有着很多不足、甚至令人生厌的地方，但在新一代主机机能的帮助下，这个作品通过画面也表达出了相当吸引你的魅力——如果你不介意用魅力来形容野蛮和赤裸裸的暴力的话。

游戏的主要缺点就是重复率过高——这不仅仅是指场景设置上的问题，流程中的主要进行方式也是如此，我们在战斗中基本要做的就是抄起之前捡到的日常家伙什儿——比如管子、斧子、锤子等等，与迎面而来的疯狂的人做近距离肉搏。这个游戏基本没有设定什么连续攻击招式或技能，它不鼓励这个，你需要的就是实实在在的一击，然后找机会再一击。可以想见，如果在持续游戏了几个小时之后，还是基本上这样一个过程，你心中会升腾起怎样的郁闷和烦躁感。游戏中的战斗设置得缺乏深度和变化性，这是很要命的。

但即便如此，你很可能还是有理由玩上很长时间，或者是通关，一个主要原因就在于它对气氛的营造，以及战斗中那些直接表达出生物本能的残暴——这些战斗连起来看可能会让你觉得缺少变化，但每一个独立出来却都流露出扭曲的快意。你可以想象得出在新一代主机上，这种有钢管和消防斧参与的肉搏战会是怎样一番原始的野蛮。比方说，你可以把钢管直插进敌人嘴里，然后再把它整个撬开——这个"它"，你随便理解成整体或者局部都可以——眼看着血就那样咕嘟嘟地涌出来，滞重地、粘稠地。唔，说得我自己几乎也恶心了。

以上两点——环境和暴力，它们能得以很好的刻画，画面这种表现要素在里面起到了至关重要的作用。那种在阴郁和扭曲中的挣扎、在混乱的迷雾中似乎又可以找到出口的感觉，在屏幕上得到了很好的质感体现。你在寻找答案的过程中被各种发了疯的敌人攻击，以至于自己渐渐几乎也发了疯。在这种你来我往的毫无人性的冲突中，对方脸上每一丝裸露在外的绞结的肌肉，我们砸出的每一记带有血迹和锈迹的攻击……都被画面毫不掩饰地展现在你面前。

应该说，细究起来，游戏的很多画面细节还不够完美，甚至有的时候会令你产生这不是新一代游戏的感觉。比方说游戏一开始的那辆车和车里的人，多边形演算得就远不够完美。但另一方面，本作中最令人"心旷神怡"的地方就在于它对光源的运用。同样是在一开始没多久，当你来到那条破败的小胡同里的那道破败的门前——如果还有门的话——那门口还横拉着一条黄色的警戒隔离带，相当均匀且有质感的光就合理地打在这一切上，明暗相间、光影交错。暗红色的砖墙相当沉郁，而旁边那条渗透着不安和不确定的黄带子则与此形成了强烈的反差。这时如果你透过门口向深处望去——里面是一团漆黑，你甚至可以感受到那沉静深邃的黑暗中有腐败且略带着潮湿的气息透出。

游戏的另一大亮点在于它的剧情，身为一个追寻连续杀人案的探员——当然了，自身的性格也是有些病态，在又追查到一个现场后就被拉入了这个莫名病态且疯狂的世界，这到底是因为什么？一切混乱背后的理由是什么？一个颇为吸引人的开端引诱着我们走下去，但就像这篇文字一开始就提到的，它在讲述的过程中渐渐迷失了自己，无聊的level design把探路和战斗渐渐变成了一种重复，你本来是有意探究混乱背后的有序，但逐渐就发现你自己只剩下混乱了。

优缺点都明显，这就是Condemned。

BEAUTIFYING XBOX360



↑场景中物品的精细程度让人叹为观止，在这个奇幻的世界中旅行是一件非常惬意的事情。





→《极品飞车：最高通缉》有多个机种的版本，就画面效果来讲毫无疑问是XBOX360版最为优秀。



↑游戏中的内容非常丰富，你可以发现很多不同的乐趣被巧妙地组织了起来。

←这个游戏总会让人不由自主地想起《赛尔达传说》，不过实际上它有自己的特色。



【妖精公主：神力原理】

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

——动作冒险/RARE Ltd./2005.11.7——

像很多优秀作品一样，这款游戏的很多精妙之处是在于它深层次的level design和要素组织，并非一些简单的语言陈述就可以让人体会到的——单是欣赏画面或者大概地玩一下，你也不会领略到它全部的妙处。

但Kameo作为新主机上的“新”游戏，必须要承认，游戏的开场不够引人入胜，先不论各种游玩要素的设计，单是整个城堡的环境就给人的感觉比较封闭，没有展现出一种理应有的气势来。开篇阶段，画面整体的用色比较单一，也缺乏远景的描绘和衬托。用XB360玩到这里，你可能会心生失落。

但实际上我们需要一些耐心，现在我们眼前看到的，其实只是相当于“练习关”的概念，在进入正篇后，我们在Badlands上的征程才会大气、恢宏且不失细腻地展现出来。这是一条在探索中思考（解谜）和战斗的历程，我们在幻彩的岩洞内、剔透的雪原上、温湿的沼泽中、广袤的原野间前行，在静谧的夜色中、在苍茫的晴空下、在飘忽的湖水中，游戏都用画面诠释出了形色各异、曼妙各自不同的感受。一旦进入了开阔的外景，在XB360的辅助下，游戏那纵阔的景深和广博的气势就完全展露出来了。游戏的色泽温润、质感突出，在远景模糊处理的同时，对近处的景致和事物又大胆采用亮色和鲜明的光泽，两相配合对比之下，整个世界的立体存在感十分强烈。并且前后景的反差对比再配以镜头的灵活运用，使得游戏渗透出了一种史诗般的厚重感，十分奇妙地，这与整体画面绘制的卡通幻想风格非但没有冲突，反倒是一种别致的结合。

上面所提到的这些精彩的地方，在一些场景中表现得很明显，令人确实有赞叹“不愧是新一代游戏”的冲动；但在另外一些地方，我们眼中看到的游戏表现，却只是普普通通——这就是为什么我们一开始的时候在“新”字上打了引号——早在NGC时期，它就有了相关开发计划，并在操作中了。不过这份开发中途中止，随着RARE转到微软旗下，Kameo又再次计划做给XBOX，但想是为了配合360的发卖，之前的开发计划再次取消。我们现在看到的妖精公主，其中正包容着一些以前就已经制作好的框架和要素。所以在一些画面表现中，你偶尔会感受到些许不协调的存在。

在画面之外，我仍然坚持想说，这是一款手法和制作都很成熟的作品——但你不能说它有多少创新。无论是平台跳跃，还是变身并综合利用各种能力解谜或打开新道路……都是经久的老元素了。但，又何必刻意追求新奇，对于Kameo来说，成熟就是它的美丽、成熟就是魅力。我们只要在一开始稍微付出一些耐心，就可以见识到一个奇幻瑰丽的世界，就可以体会到游戏在深层次的精致和用心。



【极品飞车：最高通缉】

Need for Speed: Most Wanted

——赛车竞速/EA GAMES/2005.11.16——

似乎每一部新主机的发售都必然会伴随一款优秀的赛车竞速类游戏。而且伴随着次世代主机无与伦比的图像处理能力和其他硬件机能的提升，我们便可以在新平台上感受到了前所未有的视听震撼。为了本次Xbox360的发售，EA专门奉上了这样一款经典的竞速类巅峰作品——《极品飞车 最高通缉》。其中包含的超高速驾驶和与警察之间的逃跑与追逐都令整个游戏过程充满了紧张和兴奋，而这一切，很大成分上要归功于次世代主机的梦幻机能。并且在玩过这款游戏之后，你甚至会觉得前一代主机真的老了，该退休了。

这款游戏中，除了有让我们眼花缭乱的视觉刺激画面，至于这款游戏的内容，自然也还是那么的丰富精彩。这个游戏的模式比较多，最主要的当然就是“故事模式”了。在这个模式里，你一开始扮演的是一个城镇里新上路的菜鸟，而你接下来的工作就是要逐渐在大城市的各个主要街道上参加一些非法的竞赛活动来提升自己的水平和声望。这个模式的目的就是要成为你所在地区最危险的飞车一组，另外还要了解一些私人恩怨。我们在这里不可能将游戏的全过程讲一遍，但我们可以确定地告诉您，这个游戏的每一个模式都极富新意，在玩的时候不只是没头没脑地瞎跑，还要运用战略以及要了解车子各部分配件的性能。总之，你在将这个游戏光盘放入Xbox360之后，到你再拿出来之前的每一分每一秒都会让你感到血脉贲张，大呼过瘾的！

优点咱们说了，可缺点咱们也不能避而不谈。我们承认游戏中的竞速非常刺激，但这种刺激可能更多来自于精美的画面和逼真震撼的音效。至于和对手的竞赛，好像还有所欠缺。因为本作中的电脑AI设计得不是很理想。尽管当你飞驰在第一位时后面总有那么两三辆车紧跟在你后面，然而就算你放慢速度，他们也未必就真能那么快赶上你。也许游戏的制作人就是为了让你时刻感受到有人在威胁你的位置，目的就是让比赛的过程更加紧张。不过这种奇怪的设定往往很容易出现问题，你会怀疑，到底自己跑了第一是水平的确高出电脑一筹，还是电脑事先就安排好了比赛结果。

好在上面的问题也不是非常明显，因为他们一旦超过你之后就会成为你的劲敌，要想再超过他，就要看你的驾驶技术了。其实这里或许也有像前面类似的问题，那就是电脑总能和你保持一定的距离，它们在通过每一个弯道时几乎都非常完美，速度也丝毫没有降低过。似乎一旦超越了你的车辆之后，连它们的驾驶技术也提高了许多。说到这里插一句，比赛的顺利与否还和你赛车的好坏也有很大关系。这款游戏中有超过30辆得到许可的赛车可供你选择，其得到的方法也无非就是花钱购买或者在比赛中赢取。这些超强车辆的获得也会帮助你在其他模式中轻松获胜，例如挑战模式等。

相信很多玩家都接触过这款游戏，因为该作是全机种至霸的。其涵盖平台包括：PC、PS2、PSP、Xbox、GC、NDS、GBA，乃至手机上都能玩到这个游戏。像PS2等主流平台上的这款作品也还都不错，即便是GBA也一板一眼。不过话说回来，其他平台上的《极品飞车 最高通缉》无论是画面、声音还是操作感，乃至游戏的内容都无法和Xbox360相提并论。究竟原因是什么，不用我多说了吧？次世代主机不是盖的，当你拿起手柄的那一刻起，你就准备好迎接风驰电掣的感觉吧！

来自美国的 Made In Japan



↑HERS实验设计研究所所长村田智明(Murata Chiaki)。

微软公司的次世代游戏机Xbox360的主机设计是在日本与美国的设计事务所奇妙的合作之下诞生的产物。这个在设计史上非常罕见的日美共同体，究竟是如何使这样一个创意诞生的？

在设计竞赛中胜出！

"太笨重了。真是个不怎么讨人喜欢的设计。"

向并排摆着的微软公司重头商品看了一眼，村田智明毫不犹豫地说。顾名思义，"笨重"指的是体积庞大、制作粗糙、精度低下，换句话说，就是"做得很差"的意思。对于这位曾经参与过很多家电、家具甚至空间设计的HERS实验设计研究所的代表来说，这种标着"Xbox"的黑色物体的设计实在有些奇怪。

"这东西不会被日本人接受的。"

斩钉截铁地说出这句话之后，村田心想："真是失礼的举动……这次的工作有可能告吹了……"对说不定会成为自己委托人的制造商的商品作出毫不留情的贬斥，损害了洽谈的气氛而使委托取消也是毫不奇怪的事。何况，对方还是全世界知名的微软公司。"会不会发火呢……"虽然表面平静，但村田的心中却是波澜起伏。

但是，微软公司中为代表的反应却和村田的想象完全相反。不要说发火了，几乎所有的人都深深颔首，甚至还有人轻轻笑了起来。对着一脸莫名其妙的村田，微软公司的其中一位代表毫不犹豫地说：

"请你为次世代的Xbox做一个设计吧。"

次世代Xbox的设计监督东·科伊纳微笑着向村田伸出了右手。

2002年2月，"黑船"Xbox满怀信心地在日本市场上登陆。虽然这部主机拥有凌驾于市面上所有家用游戏机的硬件性能，但销售台数的增长势头却令人担忧。村田与微软公司的代表们见面的2003年2月，被视作反攻市场王牌的网络服务"Xbox Live"已经始动。看起来，这项服务似乎踏住了先行的PLAYSTATION2的影子，却经过很长时间都没能形成很大的轰动，"火势"一直持续在"闷燃"的水平。比起当时其它家用游戏机的网络服务，"Xbox Live"实现了极其友好的用户界面，这并不是阶段性的，而是堪称革命性的一种进步。但尽管如此，用户的数量却一直不能增加。

"IT界的巨人"微软一点一点地陷入了消沉的阴影之中。

Xbox在日本市场不受欢迎的最大理由，就是没有可以满足用户需求的"杀手级"大作。这已经足够致命了。而另一边，那种庞大且粗鲁，明显对应美国人审美观点的外形使不少日本的游戏玩家产生了明显的排斥反应也是个不容否认的事实。

"无论从哪个角度看，都没有能让日本人产生好感的要素……"

身经百战的村田第一眼看上去就留下这么个印象，外形上的问题可见一斑。

"这部主机的外形不合日本人口味"的意见陆陆续续从日本Xbox事业部传到了位于西雅图的微软总公司。实际上，在整个世界市场上，只有日本的销售进展极其缓慢。因此，开发次世代Xbox的时候，必须以拟定日本市场对策为最优先任务。微软公司上层会这样想，是一件顺理成章的事。于是，微软的设计监督东·科伊纳提出了"在全世界优秀的设计事务所中征集创意"的办法。本篇开头，东·科伊纳向村田伸出右手，表达的就是"不来和世界上其它的设计事务所竞争一下创意吗"的意思。也就是说，微软发出了邀请，准备让世界上的著名设计师进行一场设计竞赛。

科伊纳想尽一切办法，在众多设计事务所中选拔出了6家。除理所当然的美国事务所外，还有德国、英国、法国，以及日本。在被选出来的这6家从国民性到设计风格都完全不同的地区的设计事务所中，就包括村田开设的HERS实验设计研究所。回顾那时的情形，村田说：

"我们是一家在大阪郊区，以中小企业作为主要服务对象的保守型事务所。在众多知名的设计事务所中，我们能被微软看中，我真的感到非常高兴。"但是，这是一个由世界级规模的公司所制定的，以全世界市场为目标的大型商业计划。在这项工作中付出的辛劳并不是三言两语说得清的。

耗费庞大的时间、人员和费用的次世代Xbox设计计划，正式启动了。

无理的难题

2003年冬天，微软公司就新商品开发方针对这6家设计事务所提出了要求。这些要求的门槛之高是一目了然的。监督东·科伊纳对次世代Xbox机型设计作出的提示有三点：

1、让全世界都能接受；

2、即使经过5到8年，依然有时尚的感觉；

3、让全年龄层都能接受。

一眼看上去，这似乎是些很简单且很容易理解的条件，但仔细思索一下，立刻就能发现想完成这些条件是何等艰难，简直是个"无理的难题"。让全世界不分民族，不论男女老幼的人全都发出"真棒"的赞叹，而且经历数年之后还要让人有"新潮"的感觉……这样的设计真的存在于这个世界上吗？但是，处于"卷土重来"时期的微软公司，在这些条件上不能允许任何一点妥协。

村田开始行动了。手头的材料，只有主机的预定尺寸与那三个条件。为了产生更具体的设计印象，他向微软的代表们提出了能够想到的所有问题。游戏界面是什么样子，对装饰性的重视程度有多高，作为硬件都具有哪些机能等等。村田本来就非常重视和顾客的讨论，并习惯于在最初的研讨阶段就在素描簿上画出各种详细的设计草图，以引导工作的展开。在向微软代表进行详细询问的过程中，各种创意开始在他的脑海中不断涌现。

"有门。"

村田暗暗想道。

实际上，由村田主持的HERS实验设计研究所的工作能力是非常出名的。HERS原本是一家以设计家电产品为主业的设计事务所，在这个领域，HERS是相当有发言权的。微软Xbox事业本部整合开发统括部部长间中信一毫不掩饰地表达了对他们工作能力的赞叹。

"2003年冬天那个时候，次世代主机搭载的机能和与处理器相关的内部设计已经相当明确了。因此我们在机型设计的同时，也在寻找能对硬件中空气流通及散热问题比较在行的人。在这部分的设计上，村田先生取得了绝妙的平衡。"

村田简直是"如鱼得水"一般。看到次世代Xbox的CPU热量释放数据，立刻就做出了"具有这种特征的机器外形设计应该是这种样子"的具体提示。这虽然是长年设计家电制品的工作中积累下来的经验，但村田又将它们升华，创造出了更加崭新的设计。微软的代表们对他的创造力和设计精度惊叹不已。微软公司的计划是将6家设计事务所的设计草案在全世界的游戏爱好者中进行感想调查，其它5家分别只采用了一种作品，而HERS在此时却有两种设计入选，可见其实力之超群。

就和前面所说的一样，这是一场设计竞赛。在世界范围进行调查后，如果得不到用户的支持，设计方案就会立即从赛场上退出，但是，HERS留了下来。因





↑虽然是接近成品的模型，但仔细看过就会发现，主机的硬盘是安装在机腹位置的，因此位置的外壳鼓了起来。在最后的完成品中，硬盘是安装在机体上方的。
→从素描图转成立体设计，首先用发泡树脂制作原型。

Xbox360设计的变迁

次世代Xbox开发计划上马的时候，微软公司在全世界挑选了6家设计事务所，分别给予他们一份相同的参考数据，要求他们制作出设计方案的立体模型，再将成果展示给世界上的人们，从中收集反馈，找出用户们喜欢的设计。在这个阶段，HERS提出了让主机全体发光的方案，纯日式风格的方案，以及形状类似坦克履带的方案等崭新设计。之后，HERS和ASTRO分别接到了不同的指令，渐渐将设计导向完成。这些照片是HERS制做出的，很接近完成品的设计模型。

为他们的设计无论在日本、美国还是欧洲，都获得了压倒性的支持。

2003年9月，设计竞赛大获全胜的消息传到了HERS实验设计研究所。

"'太好了！赢了！'大家都欢呼雀跃。付出半年以上心力做出来的设计终于要商品化了……我们全都这样想。可就在这个时候，微软公司的代表突然对我们说：'请把过去的事全都忘掉。这个才是次世代Xbox真正的规格。'……啊？那我们这半年来的辛苦究竟是为了什么？我们那时全都呆若木鸡。"

回想起那时候的事，村田苦笑着。

没错，迄今为止的所有工作，全都是为了发掘能创造出"世界级商品"的事务所而进行的"考试"。换句话说，所有的设计事务所都被微软公司给"设计"了。

"难道这就是微软的做法吗……"

面对着惊讶得合不拢嘴的村田，微软公司的代表带着一脸亲切的笑容开了口。

"让我们一起努力吧。"

这就是最终决定了次世代Xbox设计方向的设计计划创意组长，乔纳森·海兹和村田智明"命运般的"相遇。

奇妙的合作

乔纳森是个不可思议的人。在职位上，他是监督东·科伊纳的部下，微软公司的设计师，担任次世代Xbox创意组长的人物。原本是雕刻家的乔纳森一方面拥有艺术家的面貌，另一方面却又精通格斗技，拥有体育界人士那种豪快的作风。他性格非常开朗，无论是美国人还是日本人都能够毫无隔阂地相处，立刻就和村田成为了朋友。村田有时会和他一起喝酒喝到酩酊大醉，也有时会如同孩子一般，和擅长格斗的他玩起相扑来。"我和乔纳森成了真正的朋友。"村田笑着说。

2003年9月的一天，来到位于大阪的HERS实验设计研究所的乔纳森，告诉了村田一件意外的事。

"实际上，最后在设计竞争中留下来的还有另一家事务所，它就是位于美国旧金山的ASTRO。今后HERS、ASTRO和我这三方将一起来研究次世代Xbox的设计方案。"

村田有些不知所措。不同设计师在一起对同一个商品进行设计的事例已经非常罕见，更何况这次是日美的两个事务所同时进行作业。这种工作方法真是前所未闻。从另一个角度来看，这场选拔性质的竞赛仍然在持续着，而村田只是通过了初赛。

从此以后，乔纳森常常到村田那里去，两个人就次世代Xbox的设计方案进行彻夜的意见交换。每次有了什么创意，村田和HERS的工作组就把设计完成，然后再根据做出来的设计进行进一步的研讨。无论村田还是乔纳森，都对这次的设计工作抱着毫不妥协的态度。一边讨论一边当场画出设计草图，本来就是村田的习惯。"从这种意义上说，和乔纳森在一起工作的确相当轻松。"最后，几个设计方案诞生，根据它们制作出的立体模型也完成了。62页上的照片是那时制作的其中一个模型，它和现在完成的Xbox360在外形上有个根本性的差别，那就是主机腹部是鼓出来的。那个时候，硬盘不是安装在主机机体的上方，而是设定在腹部的位置。将硬盘安装在这个位置是乔纳森向村田提出来的。

乔纳森拿着HERS做出来的模型回到美国，把它拿到了微软总公司……不，是拿到了在竞争中留下来的另一个设计事务所ASTRO。乔纳森将HERS的模型递给ASTRO的成员们："请以这个作为原型，加入你们的创意，作出一个新的模型来。另外，请把硬盘设计在机体的上方。"他此时对ASTRO发出的，是与在HERS时完全相反的指令。

"之后再反过来重复这一步骤。乔纳森下一次来的时候，又会拿来ASTRO所作的模型，并再次说'请以这个作为原型，加入你们的创意……'。也就是说，这是一种'跷跷板式设计'。对于我来说，这种经历还是第一次。"村田回忆道。

从2003年秋天到2004年春天，这种作业一直在持续着。微软方面的想法是不从一开始就决定好电源和CPU等内部部件的具体位置，通过对从不同目的出发而完成的设计进行比较，找出其中的变化，进行各种尝试。在这种花费大量时间的做法之下，两个设计事务所做出的次世代Xbox模型超过了50个。虽然心里清楚微软在次世代Xbox的设计上投注的心血，但不断重复这种无论怎么做也不能完成的工作，村田的心中还是涌上了一种"在海浪可及的沙滩上建造沙子城堡"般的感觉。

"说实话，的确有相当辛苦的地方。我好不容易想出来的东西，却被ASTRO随意曲解……不过我想，ASTRO那边的感受应该也是相同的。"

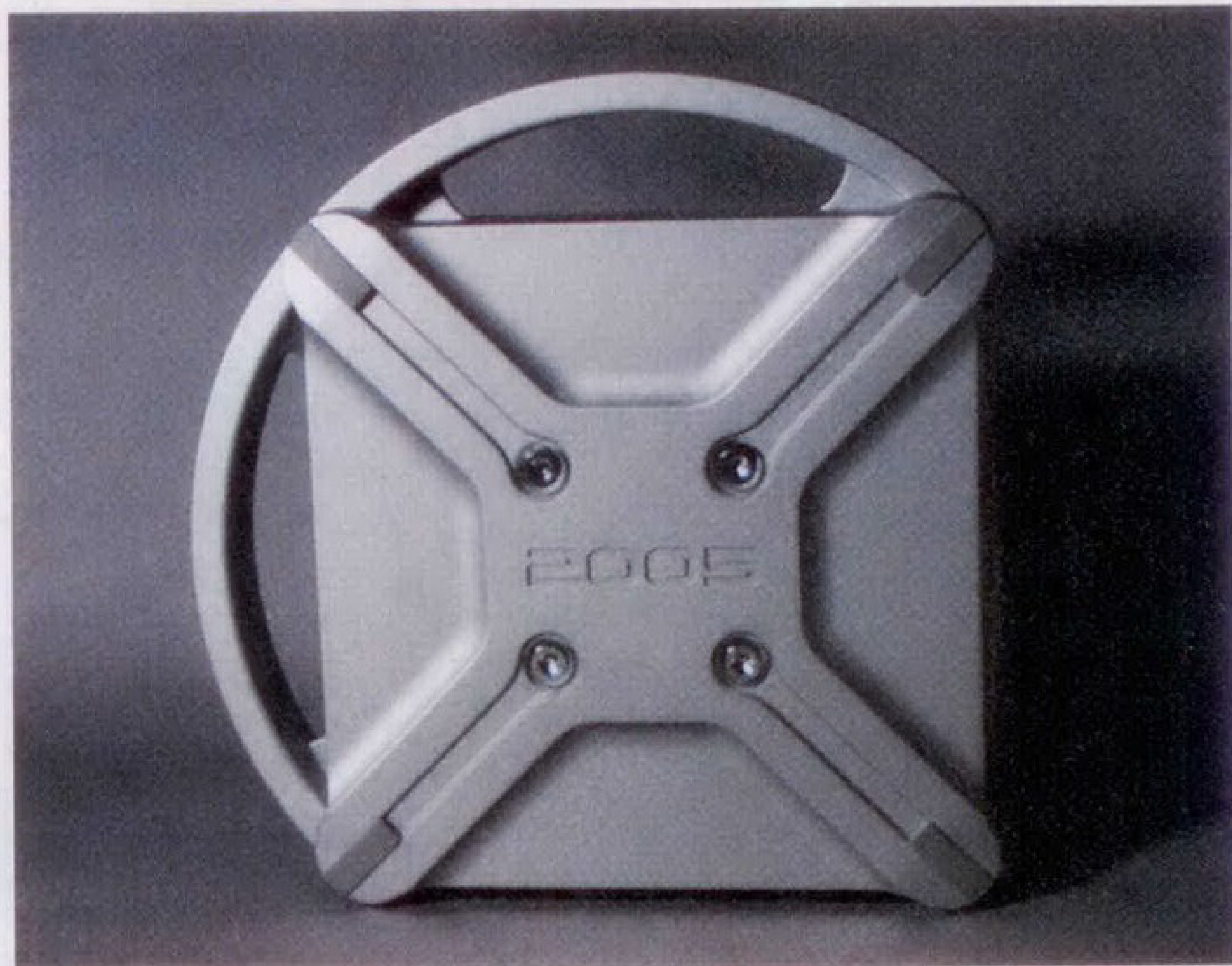
在这种无奈的"跷跷板式设计"拉锯战中，在哪个部分是哪一家事务所在什么时候想出来的都已经搞不清楚的状况下，设计方案渐渐趋于成熟了。

2004年秋天，次世代Xbox主机终于在HERS、ASTRO和乔纳森的共同设计下迎来了完成型。

从留下的大约7个最终候选方案中敲定现在制品式样的正是乔纳森·海兹。他把7个模型全都摆在自己家里，每一天都眺望着它们，然后把自己觉得看厌了的方案一个一个排除掉。一周之后，残留的方案只剩下了一个。这部与初代Xbox主机相似而又不相似，拥有优美流线型机身，外观简练而生动的"Xbox360"模型，被乔纳森紧紧握在了手中……

一同望向"mirai"

从完成后的角度来看，Xbox360的设计的确是HERS实验设计研究所和ASTRO进行合作的产物。但是，看到这里的读者大概都能发现，这种"合作"决不是两家事务所从一开始就进行"两人三脚"



↑被村田称为"初期设计中最满意的一款"的奇特作品。它的创意是"拿到宇宙里去"，为了"在无重力空间下方便拿取"，设计成了本体周围环绕圆形把手的样式。

式的配合，而是在持续进行的相互竞赛中完成的。这种设计方式在迄今为止的主机诞生过程中是绝无仅有的。

这是一场日美通力完成的"世纪合作"。而在背后促使这场合作完成的微软公司，究竟是抱着一种什么样的态度来工作的？面对这个问题，间中信一先生作出了这样的回答：

"东·科伊纳从一开始就没打算让某家事务所单独进行设计工作。凭借一家公司的意向，一位设计师的构想来决定面向世界的商品，我们感到很大的不安。最后我们断定，交托给一家公司的做法是不可能的。在世界范围内销售的商品采用包含日美双方设计基因的方案，这是个和微软战略相符的做法。"

但是，村田又怎么想呢？对于这种"合作"，他能够接受吗？当话题被引导到这个方向上时，村田毫无顾虑地笑了起来，然后爽快地说出了下面的话。

"我赢了ASTRO。我有自信，有自己已经胜出的绝对自信。不过，当我看到实际的制品时还是感到，如果仅靠我一个人，大概做不出这样的设计。这是在和乔纳森，还有ASTRO的反复磨合中才诞生出来的。如果我没在这件工作中遇到乔纳森的话，我大概还会一直沿着日本设计师们喜欢的流行式设计做下去。'人们对流行已经厌烦了'，这是我从他那里学到的东西。"

也许，为了创造出全世界共同的商品，只能使用这种方法……说完这段话，村田将目光转向远方，低声地自言自语着。

尾声

看着眼前最终完成的Xbox360主机，当初拜访HERS实验设计研究所的情景又浮现在眼前。那时，具有高度"服务精神"的村田为了说明这段往事，拿出了各种与Xbox360设计相关的资料。在这些资料的边角上，有几个引人注意的罗马字母。那是一行类似设计图LOGO标志的文字：

"mirai"

被问及这个词的含义时，村田脸上露出了笑容。

"乔纳森最执着的就是'mirai'，也就是日语里的'未来'。把它用罗马注音的方式写出来，就成了'mirai'。每次我问乔纳森'想做什么样的设计'时，他都眯起眼睛说：'我想做mirai的东西。'然后就笑起来。"

回忆起当时的情景，间中也带着怀念的表情说：

"在外国的设计师中，有些人对'mirai'的意义表示困惑，这些人后来都离开了这个计划。只有最后留下来的村田和ASTRO看到了乔纳森所说的'mirai'，也就是'未来的主机就该是这个样子'的强烈感觉。这是只有能一同望向'mirai'的他们才能做出来的设计，我对此深信不疑。"

经历了这样一个过程的Xbox360于2005年11月22日在北美发售。首次出货瞬间被销售一空，出现了缺货的状态。让初代Xbox尝到唯一败绩的日本也于12月10日摆上了店铺的货架。今后，这个由奇迹般合作所诞生出来的新面孔究竟会在日本用户中得到什么样的评价？而拿到了Xbox360的用户们，又将在Xbox360的背后看到什么样的"mirai"呢？


↑微软Xbox事业本部整合开发统括部部长间中信一。以日本微软硬件开发负责人的身份，对硬件从设计开始到完成位置的全过程进行监督的人物。

BEAUTIFYING XBOX360



□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

闯关族的家·飘雪奏鸣曲

第一百七十三回

真相——2005闯家关键词简略回顾

栏头：这是个隐性概念，过去的一年中，它几乎从来没有被明确提到。但其实，这后面隐藏着不少故事。最初的栏头构想，是由木头提出的，正如你们在上半年杂志中所看到的，栏头都是一张实景照片加上一些后期处理。照片基本都是由小沛拍摄的，算是我们的御用客座摄影师；而后来，宇部也提供了几期的素材。

看似普普通通的照片，其实里面是有一些小秘密的哦。比如2005年的第2期，那个露出整个上半身的背影，就是荇菜；而第6期中大家议论纷纷的手拿PSP的"贞子"，其实是我们的一位美编。那期的栏头据说是吓到了不少人，很多读者都来信表示抗议，并顺便问那个是不是我——叶子的头发没那么长啦。

说实话，闯家做得越多，我就越恨那个横条，它往那一摆几乎就把整页的结构全定死了，腾挪变化受到了不少限制——于是从第17期开始，家的栏头和LOGO的形式都发生了明显变化，这样可以使得页面整体结构更为灵活，也可以和家中其它的插画风格保持一致。

叶子：叶子就是唯夜，但实际上后者在家里的使用频率是最低的，正如木头的"风林"一样。最早我自称小夜子，因为很早以前就有朋友这么叫我了，而在05年第3期家的最后一页中，在"木头和叶子祝你新年快乐！"中，"叶子"这个名称首次出现，在此还要感谢我们美编的灵感一现。可能是这个词给人的感觉更轻松吧，由此"叶子"的叫法渐渐稳定并沿用下来——我也相当喜欢呢。

除此之外，还有一些我自己留下把柄而导致经常被别人捉弄的名字，比如说"唯唯豆奶"——这期就有一位读者寄了袋维维豆奶过来，此外还有读者干脆直接叫我"豆奶"……

出镜率：家里插图中出镜率最高的自然是木头和叶子，其次应该是飞月，而自从去年中期PERFECT在电软剧场中大活跃开始，他也渐渐成为家里的搞笑主力之一。而"星彩"的异军突起，以及小沛那越来越妙趣横生的各种形象，都使得家更加快乐起来。如今众多编辑

都已参与了进来，其乐融融，更有家的感觉了。当然了，就总体而言，诸位读者，才是出现最多也是最重要的人。

素炒饼： 它现在已经成了诸多读者来信中的惯用道具，动不动就说什么“我用一盒素炒饼换木头的PS2”，或者“用素炒饼奖励自己一下吧”……

素炒饼一词究竟出于哪期，现在已很难考证，叶子记得最早其实是来自于编辑手札，那时大家纷纷都在说“今儿中午又是素炒饼啊”，渐渐地，这个词就过渡到了家里。叶子在第8期的第96页上给出了素炒饼的“官方解释”，由此这个名词被大家更为广泛地使用。虽然此后也曾出现“包子”、“拉面”之类的新事物，但显然皆不如素炒饼魅力无限。

但其实，这东西我们早就吃伤了，有差不多半年时间没碰，不过最近加班时又数次回顾了它的味道，还是那么好，看来果然是衣不如新，饭不如故啊。

篇幅： 正如大家所知道的，在过去的17、18、21三期里，家只有3页。其中第21期前后正赶上我们公出TGS，其它事情占用了不少精力，那次的3页背后，并没有什么特殊的故事。

不过17、18两期为什么家成了3页？嗯，既然都说是“真相”了吗，那叶子今天就告诉你实话——做那两期的时候，我的身体状况和精神状态非常的糟糕，当时真的有难以坚持下去的感觉。再加上那两期正赶上做零的攻略，叶子几乎耗干了，精力上实在难以顾及那么多，这才不得已变成了3页。不过你在我当时的言语中完全看不出来吧？嘿嘿嘿，这就叫专业~（孤芳自赏、顾影自怜中，勿扰）。

人吗，自身状态难免会有涨落起伏，叶子在这里说这些话，只是想让家人感受到一个真实的我。这个叶子会笑也会哭，会高兴，自然也会生气，她也会有郁闷和心情难受的时候。我与每一位家人都一样，在匆忙且繁华的生活中穿行，笑容和泪水，都是故事。



那就趁此，我们一起拍拍脸振奋一下精神，一起进入这次的家吧！

Our game, our home, this is——our life.

VOICE 越来越老了，玩游戏的时间也少了，只有支持电软了。 From 安徽合肥 宋颂



看看回函表上的信息，你刚20出头哎，何谈老啊，千万不要让生活中的奔波忙碌磨损了你的心理年龄。诚然，在如今的社会节奏中，无论是学习还是工作都会占用相当多的时间，不过游戏时间少了不等于它在你的生活中不重要了。game就好比润滑油——对于一部车子来说，它占的比重很小，但却起着很关键的作用，没了它，各零部件之间就会配合生涩，以至运转不灵。对于我们gamer来说，有时哪怕只是几滴游戏的滋润，你都会觉得这一天神清气爽。喜欢游戏，并不一定要完全占据它；不远离，即是拥有。

“漂流四方，知家的温暖；过版无数，回家的温馨。”

——湖南长沙 王行涛

VOICE XB360行货还早，XBOX倒可以考虑一下，不过这台主机上的游戏以动作类居多，有没有什么值得一玩的RPG/SLG类的游戏呀？ From 上海 顾晓峰

嗯……炽焰帝国可以考虑一下哦。虽然里面仍然有需要即时操作的动作成分，不过整体是颇需要战略考虑的，实际是一个包装在动作外衣下的SLG。而且正因为这些切身参与的砍杀，你可以深切体会到军团作战的气势和厚重感。

VOICE 当我知道叶子姐总是披星戴月地工作时，我终于明白了为何你叫唯夜，原来是只在夜里工作啊。不过话说回来，你可要注意身体哦，要是家里没有了你，我可要离家出走了（笑）。 From 重庆 岑枫

谢谢岑枫读者，你提醒了叶子自己都没想到的含义。还别说，我现在真的是夜里工作效率特高，可能也是因为比较安静吧。不过披星戴月绝对谈不上，因为北京的空气环境……实在算不上好，晚上能看见星星月亮算是比较新鲜的事儿。还有就是，我熬夜工作的企图很多，但未遂的次数也不少，最近尤甚，只要沾床，立仆，眼睛都懒得睁开。真的是要加强锻炼了，看来以后家里要考虑加个健身房……

叶子是属于家的，你也是属于家的，所谓离家出走可不是积极的生活态度哦。



VOICE BAR及人生活剧等栏目中的文章，是由读者给电软投稿，还是杂志主动找一些作者约稿的？不知叶子姐有没有剪报的习惯，尤其对电软中的内容，你会剪下来收藏吗？ From 辽宁铁岭 杨铮锐

大部分是由读者自主投稿的，这本来就是靠大家支持的栏目啊。不过我们当然也拥有一些有功力，并且创作力旺盛的固定作者，所以你在一些栏目经常看到熟悉的名字也不是什么奇怪的事。不过他们也是由普通读者成长起来的，所以只要大家有心思、有热情、有能力，都可以成长到一个新的高度，更多地参与进我们的杂志中来。

叶子现在天天上班途中买新京报，我觉得这报纸可好了，有深度、有娱乐、有经济、有生活，拿在手里感觉也倍儿体面。只是……电软也一样，我为什么要剪下来收藏啊？好古怪的问题，难道叶子每期都要把闯家从书里剪下来？

“有GAME真好。”

——云南昆明 涂晓峰

VOICE 每次买到带有墨香味的电软后，首先看的就是“家”，“家”是我们大家一起交流的地方。叶子姐干得不错，每一期的内容都很充实。给叶子姐发点儿奖金吧，叶子姐加油呀！ From 河北邯郸 曹旭

我是个普通人，我一点儿也不会装高尚，你看人家曹旭读者建议得多实在——奖金、奖金耶！正说到叶子心里去了——不过话说回来，假如有奖金的话，现在的我有资格拿么？我自觉得自己做得还不够。以前的家是木头主持的，对于我来说，这已经是个很高的起点；而现在的家也早已奠定了轻松多变、温馨自如的风格，这更督促着叶子每期在选材和策划上都要比上一次努力。就这样每期都在努力地向上爬着，但仍然有很多不足和不尽如人意的地方，你说的最后一句话才是最合适的——我还要继续加油啊。

但只要这样努力地前进着，哪怕每次只是一点微小的进步，也足以令我们感动。

VOICE 给“日文地狱”提点建议：既然是为游戏服务的，那就介绍介绍游戏里的常用名词，比如“攻击”、“防御”、“魔法”、“宝石”等等一些出现频率较高的词咋说。 From 山东聊城 王长一

我、我想…打个劫……



薯子

●PS2的生化危机4日版上市，没有NGC主机英文又不怎么样的在下终于有机会体验到自己喜欢的大作了。由于前一阵子身体不好，整天走路作“步履蹒跚”状，如今看到游戏里那些变异途中的村民，不知为什么竟生出一股“同病相怜”的感觉。

●这两天到编辑部的第一件事就是听坐在身后的无无讲他的PSP版怪物猎人，这部念叨了几个月的东西没辜负大家的期望，游戏素质果然令人惊叹。而我整天听讲的下场也就只有跟风一途……谁让我也是这个系列的铁杆呢，看来这个月的开支计划又算白做了。

叶子说： 悄无声息地，编辑部里就一堆人一下子都买了PSP，看得叶子分外眼红。要不是我已经跟了买电视的风，估计这次这个坑我也跟着跳下去了……群众的力量果然是伟大的。

圣诞前夕迷路是很浪漫地……



北斗

●近日应邀前往某陌生地点请客，下车后开始不断问人不断更改行进方向：向南走了15分钟→向东走5分钟后发现方向错误，于是回头向西走了20分钟→向北走15分钟→再向东前进5分钟后终于目的地到达。撮完饭后出门直接向东走了十来分钟后看到了自己最初下车的地方……

●不论是出于对“岩石”大哥的敬仰还是冲着“DOOM”的金字招牌，都有充足的理由让我看看电影版DOOM了。无奈残酷的现实证明本片除了最后那段游戏片断外基本上就是渣了，于是把“丛林奇兵”又翻出来看了一遍平衡心理。

叶子说： 这次北斗仍然是第一名，热血男的称号果然不是白叫的。不过从手机中看来，由于跟荐莱毗邻过久，北斗怕是也患上了路痴症。他迷路的地方其实是北京一条相当有名的美食街，我们几个同事事后讨论都表示无法理解。



新的一年就要到了，祝唯夜姐姐眼睛越来越红，希望下次能看到你穿旗袍的样子！

From 浙江临海 钱音秀

向上看，如你所愿，不过眼睛就算了吧，再红就会被抓进医院了。



俺知道叶子是生化饭，俺也是。俺打生化4时发现两个问题:1.Leon有时“空血”也能活；2.最后开直升机的Mike出场后，用狙击镜看直升机，里面竟然没人？很有趣的，一定要试试。

From 辽宁沈阳 Leon

首先叶子想说，你居然真寄了袋维维豆奶来……这个还能喝吗？那天中午叶子叫了盒饭，然后跑下楼去买了瓶饮料，回来就拆开这封信看到了豆奶——早知道那饮料我就不买了啊！

关于Leon的空血问题，其实很多读者都提到了，有的时候他明明挨了很重的攻击但却没死，其实这是系统有意设定的。Leon的HP增加上限后最大为2400，也就是说一格为240。那么Leon“空血不死”的发动条件就是，当他的剩余体力在301以上时，如果受到大于体力值的伤害，就会有25%的几率发动“底力”——系统会给你留个空血。注意这个几率是会有变动的，我们知道本作会根据你在流程中的表现而随时修正难度，所以游戏难度修正得越低，空血的发动几率就会越高。此外，若受到的为爆炸性的攻击（比如手雷、雷管之类的），则100%会发动的——换句话说，只要Leon的体力在301以上，就绝对不会被一下炸死。

那架直升机里确实没人，官方解体真书里还特别提到了这一点，根本是忘了做，结果这一说，就变成了游戏中隐藏的小秘密。或者，你可以理解为“Mike”其实只是一个高智能的电子程序，要是这样想的话，连感伤他的牺牲都不必了……

上天是公平的，想当初21期的电软我幸运地拿到了两张DVD，可接着两期杂志我都没拿到调查表。游戏和人生也都是这样的道理，得到一些，必定会在其它地方失去一些。又好像我现在的业余时间都给了PS2，导致我现在这么大一小伙，女友都没一个，人生是不完美的啊！ From 上海 刘俊翔

人生其实是残缺美的，所谓失之东隅，收之桑榆，若是抱着事事都要求个完美的想法，反而容易觉得满眼都是负面的东西。从你说话的语气看，你的心态很是平和豁达吗，这样就好，只是也要知道，正因为生活无法完美，所以我们经常要做出选择，可千万不要总停留在同一个地方哦。

“问世间家为何物，直教人生死相许。”
——黑龙江省牡丹江市 孙维岐

我最近由于工作太忙一直没时间玩game，不过最喜欢的还是生化4，不知叶子爱不爱玩呢?玩得好不好呢？再问一句，PS3什么时候出呢?

From 天津 飞雪

PS3的推出号称2006年春，但我觉得这完全不可能——后半句是木头的评论。

到现在PS3上连一款可以试玩的游戏都拿不出来，明年春推出基本上是浮云。不过我想人家SCE并不急，PS2大可再撑上好一阵，依然有豪华的软件阵容来对抗XB360。而对于360来说，就发售至今的情况来看，确实可以说是太仓促了，那种想抢先的心态十分明显，结果导致准备不足，目前的软硬件方面都存在着明显问题。这次微软虽然占先了，但恐怕没有抢到多少优势，PS3完全可能准备充分、从容不迫地上阵应战。

还问我喜不喜欢玩生化？再强调一次，我是生化fan、我是零fan、我是FF fan、我是无双fan，我还爱吃大米饭！再记不住的人，回家给叶子默写100遍！

我左NDS右PSP，PS2挂腰间，GBM吊胸前，XBGC在后背，再将下一代主机扛上肩。神挡杀神，佛挡灭佛，我是最强游戏人！（做梦中……）游戏是昨天甜蜜的回忆，游戏是今天拥有的喜悦；游戏即是生活，生活却不是游戏。游戏勿忘珍惜生活，生活永远没有S/L。 From 福建平和 卢少华

葫芦娃～葫芦娃～本、领、大——



●冬天终于真的来了，我最喜欢的季节——确切地说，是我来北方以后最喜欢的季节。北方的空气，一点儿也不温柔，从来不懂得把热量保存起来慢慢地释放……但是这样的空气，我却莫名地很喜欢。

●北方的冬天其实是很舒服的，尤其是在夜晚，走了很久的路。你能感到骨头里都散发着热气，而外壳却是冰凉的，仿佛已经冻得嘎嘣脆，轻轻一碰就能掉下一块来。你就这样感受着，然后这时候你终于走进了暖气旺旺的房间，脱下厚厚的外衣，让自己开始融化——那种融化，是很奇妙的感觉，不只是从外而内，身体里也有一种热力在游。享受冬天的美吧——只是别感冒。

●May the light be with you!

荇菜

叶子说：我无语了，叶子深切怀疑这次的手札不是他自己写的……

拼人品彻底失败……



风林

●记得以前在手札或闯家里，自己一再感谢能够在一个完全体验四季的城市里生活。而且这种感觉越到寒冬，就越真切。这个冬天的北京，又是特别地冷，但偏偏最近几年已经不再习惯裹厚厚的棉衣，所以冷过之后会去到另一个极端，于是自己又特别地能感受到什么是温暖。温暖就是听着陈升的《鱼说》，温暖就是再看一遍《阿甘正传》，温暖就是吃着热乎乎的火锅，温暖就是找出以前的老漫画再傻笑一回，温暖就是翻起新一年《电软》，温暖就是朋友们的理解，温暖就是和一帮我爱的家伙们一起加班熬夜。温暖总是一点点帮助我充实孤独的日子。“我摇摇头，吹着口哨，想起他孩子般的笑容”——这本身就很暖。来，一起知足。

叶子说：继上次被批评后，木头这次开始小资了，语气中流露出的满是享受生活的慵懒。我可告诉你，人，就是这么胖起来的。

时间过得真快，这一年就要过去了，还有不到半年，我就要高中毕业了。电软陪我走过了初中，马上也会陪我走完高中。愿所有的考生都能考好，愿电软继续红火下去。

天冷了，大家加些衣服。还有我觉得你们可以搞个签名售书的活动，好多编辑的名字都很酷，不知长得如何？我想看看（笑）。 From 北京 朱景健

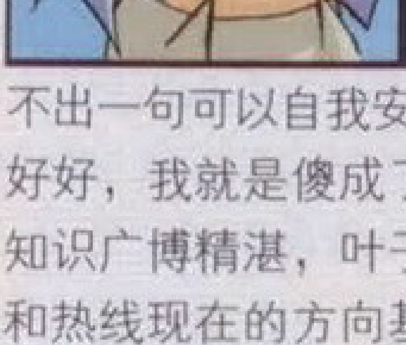
没什么可稀奇的，都是平凡人，我们和读者其实是同等的，只不过是分处于杂志的两端，带着电软一起往前走就是了。

“龙哥辛苦，保养尾巴！”
——北京 彭俊皓



叶子姐的头为什么那么大？还傻乎乎的，太可爱了。对了，你说你要去做热线，龙哥来做闯家，那你的专业知识行吗？别答错了，好担心！

From 辽宁丹东 宋扬



好哇，你鄙视我！你你你……叶子又不是没回答过问题，基本还是没犯过什么错误吧？哼，说起这个专业知识，我比起龙哥来……还真是不如……

唉，想了半天词儿，也编不出一句可以自我安慰的漂亮话，只好承认事实了。好好好，我就是傻成了吧。正因为专长不同，龙哥专业知识广博精湛，叶子傻乎乎的使人心情愉快，所以家和热线现在的方向基本是分工且互补，正像我以前说过的，所谓软硬结合吗。

看来犯傻容易讨人喜欢？那叶子以后就多尝试一下好了，我会努力的。



这张脸让我无话可说……



●360来了，心情却没什么变化。不知道是不是因为游戏少还是因为买不起，总之最近一直被坏心情笼罩。

●女朋友来了，然而我因为加班，让她自己在地铁里等了半个多小时，虽然之后赔了罪，但裂痕却抹之不去。

●新年来了，临近除夕的假期让购买车票成了难题，每每想到这里就心如熬煎，为什么假期也会如此痛苦。

●心情的好坏固然受到外界的影响，但自身的调节才是适应生活的关键。目前最大的愿望就是能够早日买到心爱的相机，有了目标，生活会更加丰富多彩。

小沛

叶子说：小沛其实是一个相当乐观的人——你从他的最后两句话中就可以看出来。他也是一个可以给大家带来快乐的人——你从他的脸就能看出来。

VOICE 流星划过天空，我许了3个愿望：1.校长把校花赏赐于我；2.老爸把PS2赏赐于我；3.闯家把厕所赏赐于我。 From 辽宁绥中 秦正男

哦耶，勇者终于出现！现在叶子宣布，首个“化妆室勇者”正式颁予秦正男读者！这绝对算一项“闯家第一”哦，那些没抢着或者行动不够快的人，你们就眼红吧……

我们闯家以后还会考虑颁发各种勇者职称，并提供相关福利待遇，目前对秦勇者的福利就是——暂时我还只想到一条——你有权长期霸占厕所一个月……

秦正男勇者，请尽快回信发表你的获奖感言。

VOICE 编辑部中就两位女编辑吗？是否对女编辑有什么特殊要求？比如像叶子这样能连续N长时间吃泡面、不睡觉的。

还有希望叶子今后多说如“战国BASARA这游戏就是在犯浑”这样经典的话。

From 内蒙古包头 白禄



你张冠李戴了……掌握“连续吃泡面”技能，并且熟练度255的是星彩同学，叶子是连吃两次就会犯恶心了，这要是灾荒来了，我的生存能力远不如荇菜。

至于能坚持长时间不睡觉，这可是要求每一位编辑都具备的特殊技能——当然了，并不是总用得上的，不过一旦到了关键时刻，睡觉也会成为一种奢侈，大家必须群体发动“根性”和“底力”来奋斗到底。

批评战国BASARA，是它自作自受。人设和过场动画里恶搞也就罢了，但“玩”的部分若是也胡闹，那就令人难以忍受了。比如我用伊月的锤子横着抡上去打到敌人后，对方受创硬直的表现竟然是往后蹦，打一下就宛如中风了一般窜一下，这种反应动作我个人实在无法理解，这已经不是搞笑，而是可笑了。不明白CAPCOM在这款游戏里为什么要拿他的立社根本——“打击感”开涮。

“华尧是我的偶像，风林是我的呕像。”

——河北保定 王帅



VOICE 看着闯家上的叶子形象，很难想象你还需要减肥！众编辑们每天都在熬夜工作，风林居然还这么肥！编辑部真是个让人难以想象的地方！

From 上海 沈少泽

说实话吧，我肥瘦不定，全看我们画师的心情。而木头的胖……我想那其实应该是浮肿。人上了年纪就容易发胖，木头虽然实际还很年轻，不过心理一直都有老古董情结，你看他最近又收了这么一件年代久远的玩意儿——SEGA第四代主机……



编辑部确实是一个令人难以想象的地方，每个人真正喜欢的其实都是一堆电子元件以及一些由0和1组成的程序。

VOICE 新的一年，新的一期，不知道叶子自己有没有什么新的打算呢？应给自己订一个新的目标吧？我的目标是2006内XBOX、NGC和GBM全机种制霸……什么？你问我为什么不买PS3、X360和革命……哎，像我们这些平民（接近于贫民）玩家，只能买一些过气的主机来解渴……不说了，眼泪哗哗的。

From 山东邹城 殷召明

新的打算？你既然问到了叶子就只好说实话……我、我想买液晶电视——叶子真的不是就着你的话故意说的。之前订的HR36彻底断货了，我有生之年估计是没盼头了，不过最近又被索尼BRAVIA的V系列液晶震撼了一把，于是又心动了——但可惜实在太贵了，40英寸的要两万七啊，如果把叶子论斤卖掉估计只够买它的遥控器。

我承认我最近陷入执念了——或者更应该说是怨念，这新电视一天选不定，我的心就一天天地陷入阴暗，也许过些天真的会变成怨灵。人家贞子是从电视里钻出来，那叶子到时候就干脆脑袋变成一个电视——之前不是有位读者觉得我头大吗，好，那就直接大到40英寸，我吓死你！

哎，突然想到，贞子姐姐是不是因为也想买电视，所以才用那种方式吓人的……

至于叶子的另一个打算吗，当然就是希望06年的家能够更温暖兴旺，来，你我彼此一起努力吧。

“希望叶子对木木温柔一点儿，毕竟叶子长在木头上啊！”

——黑龙江哈尔滨 刘童歌

我中暑并领悟着



猴子

●冬天真是彻底到来了啊！北京的气温又在一夜之间连续下降了好几度。好在本猴早已有了预防措施：床头摆了两床棉被。结果降温那一夜猴子并未着凉，而是因为中暑导致第二天工作不能……所以说，无论什么事情，走极端都是不可取的呀。

●现在众人对XB360是理智多了，回想起它刚到编辑部时的情形——众小编如狼群一般围着这只纯白色的小羊羔，一个个口若悬河地欣赏着。不要以为这里的口若悬河表示健谈，猴子的意思是说每个人的口水流得就像瀑布一样……真要让猴子说这机器怎么样，猴子的意见是：因为不是我的，所以我觉得很不错。

叶子说：猴子说得不完全对，至少XB360来的那一天我就很冷静，我的口水始终保持在嘴里。当然了，如果九十九夜也来了的话，那我必定也会口若悬河了……

俺妈说了：吃饱了不饿！

●从已经得到的消息中了解到，于明年预定发卖的VF5在系统方面有了重大革新，其中最为标志性的就是除了上线与下线之外，还新增加了1/3/7/9四个方向的闪避，真正实现了全方位侧闪的真实搏击感。大怪这里要说的，不是高兴也不是激动，而是游戏真实是真实了，进化也进化了……但是这六方向闪避……咳咳，“你说这怎么打啊，根本没法儿打……”

●人的多变不是因为自身的性格因素，只是因为外界环境的影响，你不信这个绝对不行。前几天被马车（马里奥赛车）震撼的我发下天地之誓要入手NDS，但再看到一个叫无无的同志用新进的PSP运行了一下“怪物猎人”，呵呵，天地之誓……惭愧啊。



大怪

叶子说：大怪由于脾气超好，已沦落成编辑部众人折磨的对象。他说的是，在这个环境里人想不变都难。我本来不好意思开他玩笑，现在则是很好意思了……

VOICE 明年就要十二周年纪念了，不容易啊！但无论如何，我，一个拥有创刊号的老朋友，真正伴你们走过了十一年的老读者，愿永远陪你们走下去！无论前路是风、是霜、是雨、是雪，义无反顾。

From 山东青岛 某读者

VOICE 我买电软&掌机迷&动心&等等次世代的刊物已经整整一年了，啊！一周年纪念（感动中……）估计花的钱差不多能买一台NDS了吧……我这才叫"忠实reader"！

From 河北涉县 魏然

VOICE 171期家中日历上的叶子是我见过的最漂亮、最可爱最温柔的叶子。希望华尧以后多画点儿这样的画，给叶子在2006年一个新形象，别给电软fans留下一个"暴力女"的形象。叶子也要节制一点哦，少欺负风林了，人的忍耐是有限度的，更何况风林呢。

From 安徽天长 瞿天烨

VOICE 生化4打得我不亦乐乎，由于脑子里面的生化4细胞太多了，以至于梦中都相见。更恐怖的是在现实生活中，我都差点儿以脚踢开门。

From 重庆 张宇

VOICE 呵呵，第一次看这种杂志，还是在阴差阳错的情况下买的，但我看了后决定以后每一期电子游戏软件必买。

From 福建福清 李伟挺

VOICE 希望龙哥更帅些，希望木头再欠揍些，希望叶子再肥些，希望各位编辑的日子过得更好些。

From 广西凭祥 胡家栋

VOICE 家，是头顶的一片天空，供你极目骋怀。家，是脚下的一道足迹，让你深藏回忆。家，是过客的三分田地，容你栖身休憩。家，是心灵的四季轮回，任你悲喜欢泣。

From 天津 王晨



VOICE 三年前遇见你，并深深爱上你：每半月一次的约会，我满心期待。总想给你写些什么，提起笔却又无从下手。三年后，我终于提起笔，我要对你说：你拿什么来拯救我的早餐啊！我的电软！每月两本电软+两本掌机迷=fortyRMB=一个月的早餐费

From 浙江海宁 许吟天

VOICE 新年新气象，新年新气象，我高高考越来越近，我离电软越来越远……所以，以后看电软不能像叶子姐以前欺负木头那样光明正大了，而要像现在这样偷偷地、隐秘地看了——比如说，现在的叶子姐似乎没有以前那么暴力了，但如果仔细看的话，比如171期，一进阁家，阳光灿烂的叶子姐就迎面飞来，但细看右手——可怜的木头。

From 陕西咸阳 郑炜

VOICE 虽然我是一个菜鸟，但我一直以来热爱着掌机，我喜欢在虚拟世界中畅游，可以找到另一个属于我自己的世界。

From 广西桂林 黄皓

VOICE 作为一个从小就听话、乖乖的女孩子，小时候接触的游戏并不多。但一年以来从极度抵制男友买电软到每期必须我先看，电软以它自身的魅力把游戏的魅力传递给了我！

From 陕西咸阳 刘媛

VOICE 由于父母反对游戏，所以我每次给"家"写信都偷偷摸摸，连中奖了都怕奖品正好落入父母手中。游戏啊游戏，多少人爱你，又有多少人恨你……

From 江苏启东 杨加旺

VOICE 据生物老师讲，人要摄取纤维，就像木头纤维就很不错。为了叶子的身体，请坚持咬木头以保证身体的健康。要知道木头是纯天然绿色食品，好使！

From 河南郑州 王千豪

"如果玩游戏是一种罪，我已犯下滔天大罪；
如果看电软是一种错，我已经一错再错。"

——广西钦州 李从君

↓上海 童婧宸
依然是很可爱的画风呢，杰蜜妮被你这么一画，很有小女生的柔情。



←河南郑州 王广
虽然背景是官方壁纸，不过你笔下的Ada的着色与背景很是协调，整体给人的感觉比较舒服。



←↓卧龙？??
左右两幅画稿都是同一个作者，抱歉我从画稿上没发现你的名字。右边画的是谁呢？笔触很细腻，风格也很可爱。

五毛钱俩，一块钱不卖！



无无

●PSP终于入手了，虽然后面的半个多月该怎么过心里还没什么底，但怪物猎人的超强品质已经足够给我安慰了。这游戏实在太强了！画面跟PS2基本没什么区别，联网功能更是超赞……对了，现在一个可乐瓶子是能卖一毛五吧？

●年根儿了，特大翻车事故来了，龙如也来了。好像大事件都要等到年底才来。龙如这个游戏非常之强，就算作为一个黑帮片来看，也是相当完美的。

●最近沉迷于怪物猎人PSP，拉得后桌的著子也买了一台，于是天天联线战火不断。看来这种游戏必须是要多人一起玩才爽啊。只是为什么每次他的战利品都比我好呢……尤其是我梦寐以求的上龙骨，人家老先生轻松拿到仨我却一个没有……难道真是拼人品失败么？那我要不要彻底堕落去把他那几个龙骨抢过来捏？矛盾中……

叶子说：可乐瓶子真的可以卖到那个价钱？那我还真不敢想自己一个月扔掉了多少钱……打道具这事儿还真是要拼人品的，无无你知道吗，关键就是……你的名字问题。平日里它是挺酷的，但等到了要拣东西的时候可就要命了……



"吃在闯家、玩在闯家、喝在闯家、睡在闯家。"
——黑龙江哈尔滨 王鹏

VOICE 一个经典的出现历程：首先是制作者以孤注一掷开始；二是投资商抱着赔钱的理念去开发；三等有了甜头，就得跨平台；四等有了百万级之称，就开始变着法儿出原声乐、出初回限定、出美版、出日版，以及国际版。等晓喻海内外的时候，就要出电影、出OVA，还要限量销售，到最后弄得OVA比新款游戏还贵出十几倍，N年前的二手正版比现行其它游戏还贵。　From河南郑州 苏哲

「因为有家，所以温暖；因为有风，所以清凉；因为有夜，所以安详。」
——河北承德 杨喜

VOICE 唯夜姐姐，你玩零系列真的不害怕吗？光是看动画我都不太敢玩了，据说你已经玩遍了整个系列？偶像啊。　From 安徽阜阳 李昊洋

VOICE 叶子姐，你之前在家里放的那三本零的攻略书好好看哪！我真想要一本，麻烦叶子姐透露点消息哦。　From 甘肃陇西 贾琦

VOICE 叶子，要是再看见你敢像24期那样在家里炫耀你的"零"收藏的话，那我就真的杀到电软去了！毕竟我到真正独立还是有几个年头的嘛。好了，不多说了，圣诞快乐~　From 湖北武汉 姜喃



透露点儿消息？谈不上有什么秘密啊，那书就是我托朋友在日本买的而已，你若想要的话，叶子也没有其它好办法，难道你以为那是我的手绘本……

我现在玩零更多的是为了一种体味和感受，从一开始我就没将其视为那种单纯"吓人"的恐怖游戏。当然了，最早玩1代的时候是被吓得够呛，我一开始甚至不敢玩，找来朋友代玩，而我负责躲在后面记路和支招儿。不得不说这是很恶毒的手段，因为我的朋友也被吓了个够呛，一方面是由于游戏，另一方面则是因为我在其身后不时会念叨一两句——其实我是好意，在提醒他进程，但自己被游戏的氛围所感染，说话声音不自觉地就会变得很低沉……从二代开始，整体凄美的故事讲述所占的比重甚至凌驾于恐怖的气氛之上，所以"害怕"这个词就淡了一些，不过出于"早年"的阴影，我现在玩起一代来还是有些怕怕。

有人对我的"炫耀"表示抗议啦？OK，那我就再贴几张，啦啦啦~就气你。关于零系列的周边资料，TECMO其实出得不多，除了那三个攻略本外，文字性的主要就是这个"怨灵之刻"了，它收录了前两代的一些设定画以及后台资料，作为零fan当然是要收的啦。此外当初预约订购红蝶就会附赠一张光碟，里面收录了数段发售前以及店头用的宣传动画。虽然其中很多我们通过其它途径早已经看过了，但总结起来还是颇有收藏价值的，尤其是那段配有主题曲的宣传片，十分经典，叶子百看不厌。另外一张盘则是刺青之声附带的特典，号称"黑泽REPORT"，盘盒里的小册子倒是有些参考价值，但这张光盘里竟只是收录了前两作的一些剧情影像，看得我不痛不痒，有些失落。



VOICE 俺为了买电软，节衣缩食，每顿只吃1块3的素菜加米饭，唉……吃了一个多星期了，俺娘还没给俺打钱呢……怨念中。俺宿舍人都说俺是疯子，不吃饭也要买书买碟。　From 四川成都 李经纬

本期流行词是"俺"么?怎么好多来信都自称俺，大家似乎都喜欢用古怪的人称代词。嗯，那叶子要是不配合一下就太说不过去了——不过诸君若是看得混乱就休要怪吾了。尔是女生哎，怎能如此不注意身体?彼等男人饮食随便对付一下也就算了，我辈女子可千万要怜惜自己。按理说鄙社的书售价甚是平常啊，但半个月内9块8毛钱也令足下捉襟，甚痛我心。令堂待君是否太过严格，或是伊工作繁忙，没来得及寄钱?要善待自己，精神食粮和物质食粮都不可或缺。

不过话说回来，在下似乎也没资格说侬，不才更甚，经常有一整天饿肚子的情况——不过那是鄙人忙中犯懒，顾不上吃饭，与卿的情况又不同——偶这要是挂了，算工伤的!

……不玩了，太累了，我脑袋里能想到的代词都用光了……但愿你能看懂。

北风那个吹啊～雪花儿那个飘呀～

●因为最近北京天气寒冷，冻得我哪里都不想去，连上厕所这种事情都想能省则省，因此更是谢绝了一切户外活动，专心在屋里研究游戏和学习日本历史。工作的时候忙里偷闲地悄悄观察了一下身边的同事，发现编辑部内真是卧虎藏龙，与他们相比较本人实在是配不上"魔王"这一响亮称号，可是不知道为什么他们都非要将它赠送给我？也许是因为我德高望重，人品超群吧！

●最近很懒，懒得吃懒得喝懒得说，不过在唯夜小妹的威逼利诱下，还是认真地写完了手札！

叶子说：被魔王的话一提醒，我才发现自己在不知不觉中已经接过了飞月那"逼债"的班，不过显然我只懂威逼，不会利诱。魔王你就免了自我安慰吧。你最近这样养精蓄锐，我都怀疑你是不是要冬眠了。



雪飞

最近不敢吃毛蛋了……



PERFECT

●新年第一期已经发售，电软的变革幅度相信大家也心里有数了，不过老实说，在PERFECT眼里还是有不少遗憾的。所以更想知道大家的感受如何——如果你对这期电软很满意，那么麻烦您向周围的朋友大力推荐；如果你觉得这期"味事儿"，也请多多包涵，毕竟我们分身乏术，同时希望大家不吝赐教，写信把意见告诉我们。总之，诸位一定要继续支持电软。

●北京终于有了冬天的温度，本人也适时地发烧倒下。说来也奇怪，生病卧床的时候总想静下心来玩一款SEGA游戏，特别是当年土星上的快打刑事。或许是因为SEGA的今天和昨天有了太多让人意想不到的变化，他的东西在许多人看来就更显得弥足珍贵。

叶子说：PERFECT不枉自己的名字，看待自己的工作满是挑剔的眼光……

大墙画廊

自从换了新邮箱之后，大家的投稿终于有了保障，像以前的作品不能够打包上传的问题也得到了解决。不过大家在投稿的时候最好还是不要打包，因为小沛必须要下载解压之后才能看到，这无异于使工作的过程变得更加复杂，每期要看上百幅投稿的小沛甚至需要花上一天时间来处理这些信件，希望大家体谅。另外还要强调的就是姓名、地址、邮编问题，本期又有将近10幅作品因此而遭直接淘汰，大家以后要注意啊。



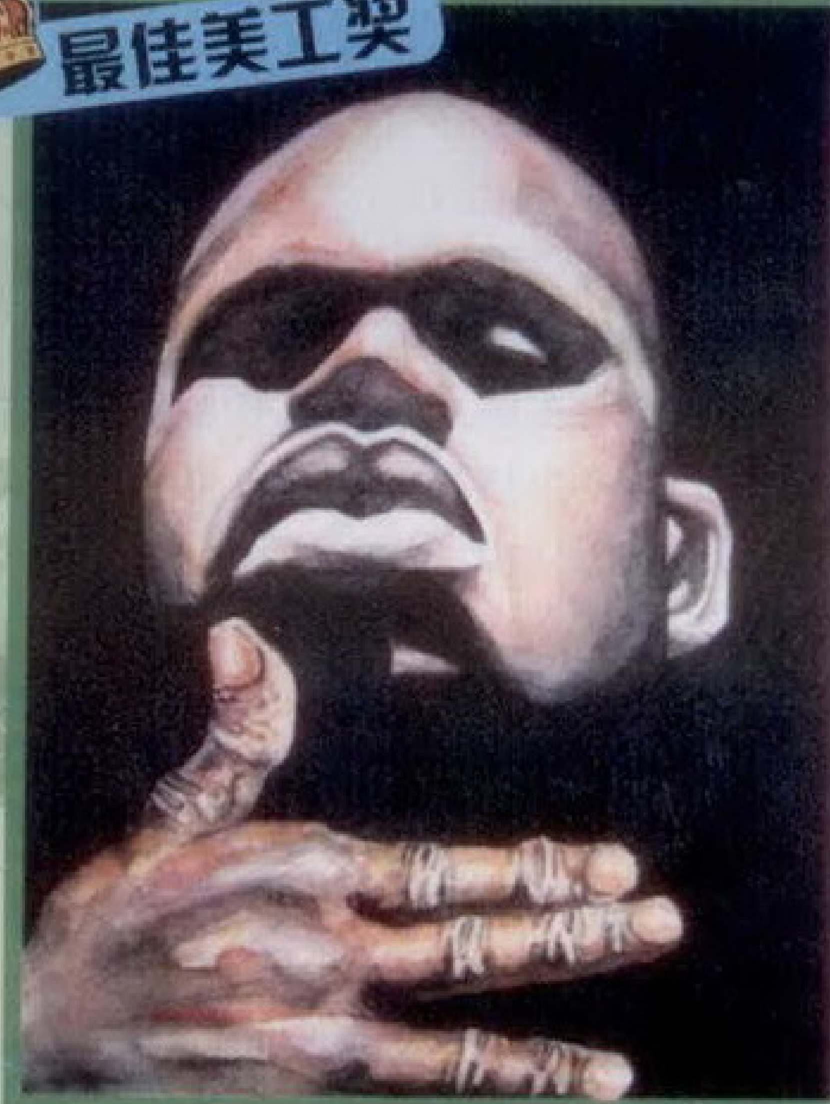
←侍魂 河南 鲍昕
在你投来的三幅作品中，这一张是小沛最满意的。首先是用色很到位，然后画面动感十足，如果背景配上虚化的景物那就更好了。

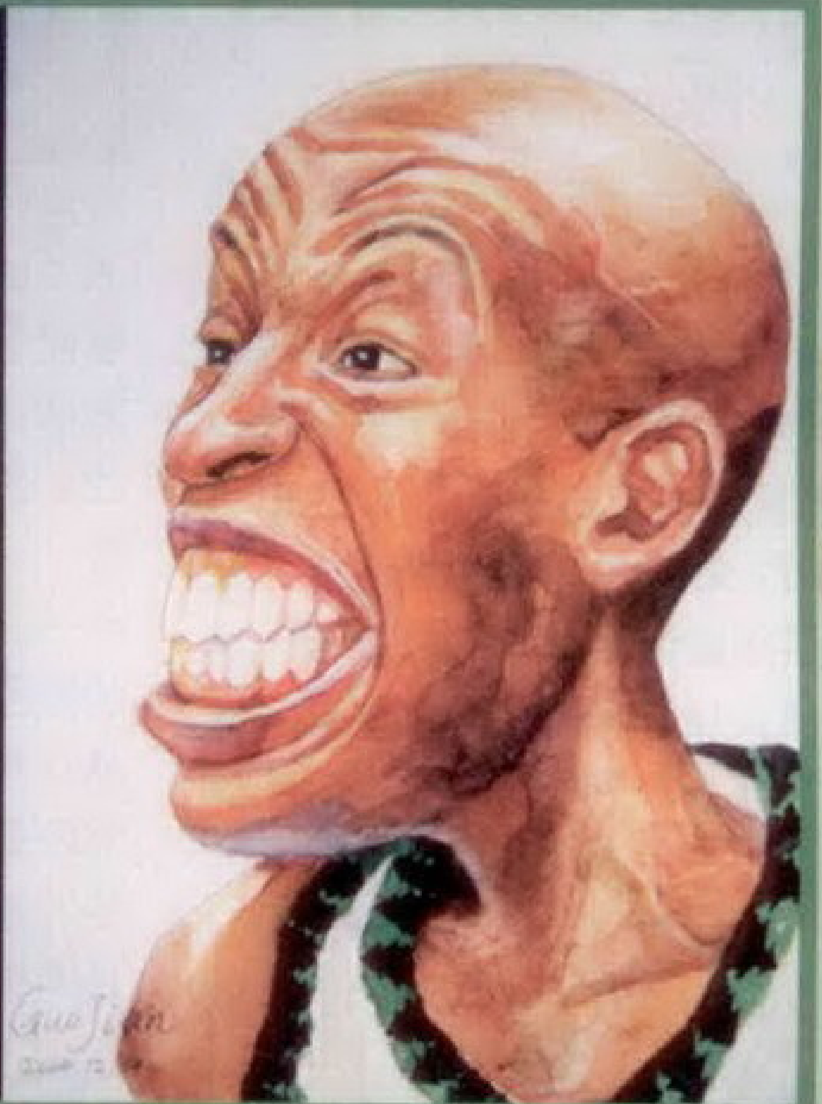
最佳创意奖



←Ada 北京 卡门猫
好久没有看到你的画了，今日一见果然不凡！Ada想要干什么呀？难道是在色诱丧尸？这种战术确实很有想法。

最佳美工奖

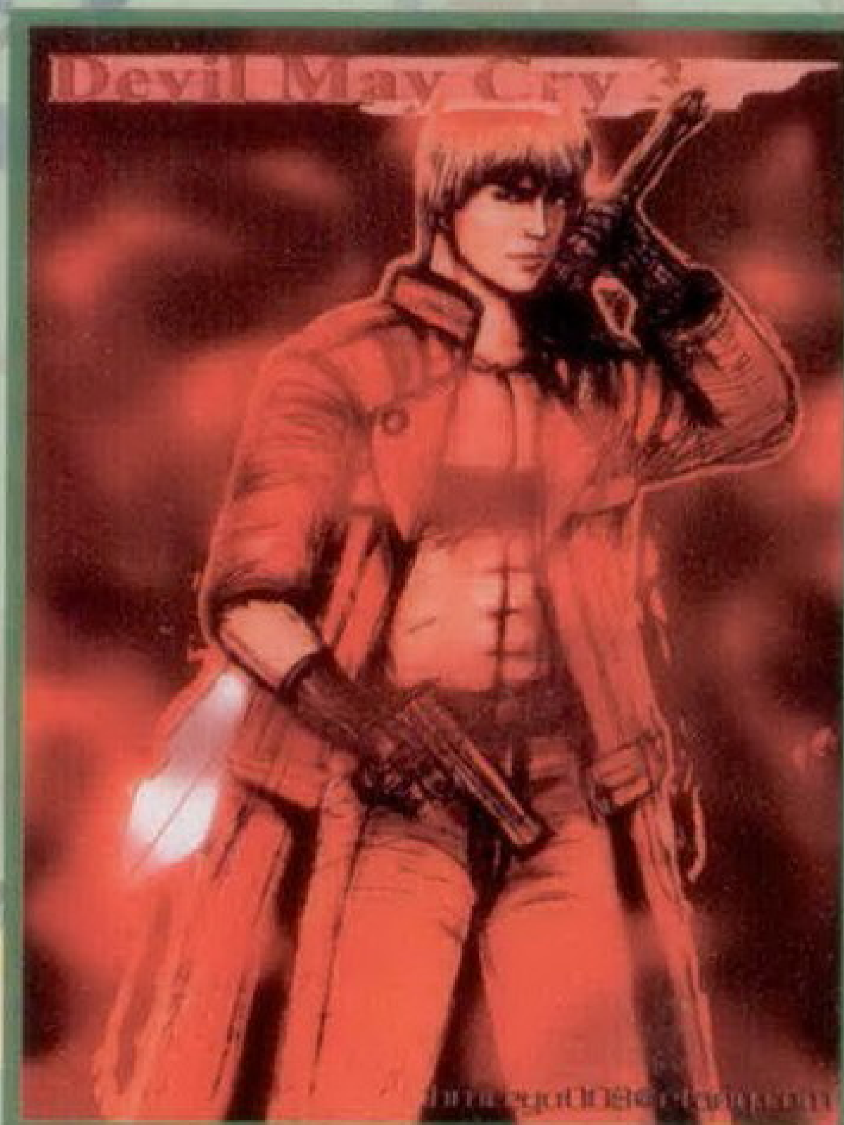




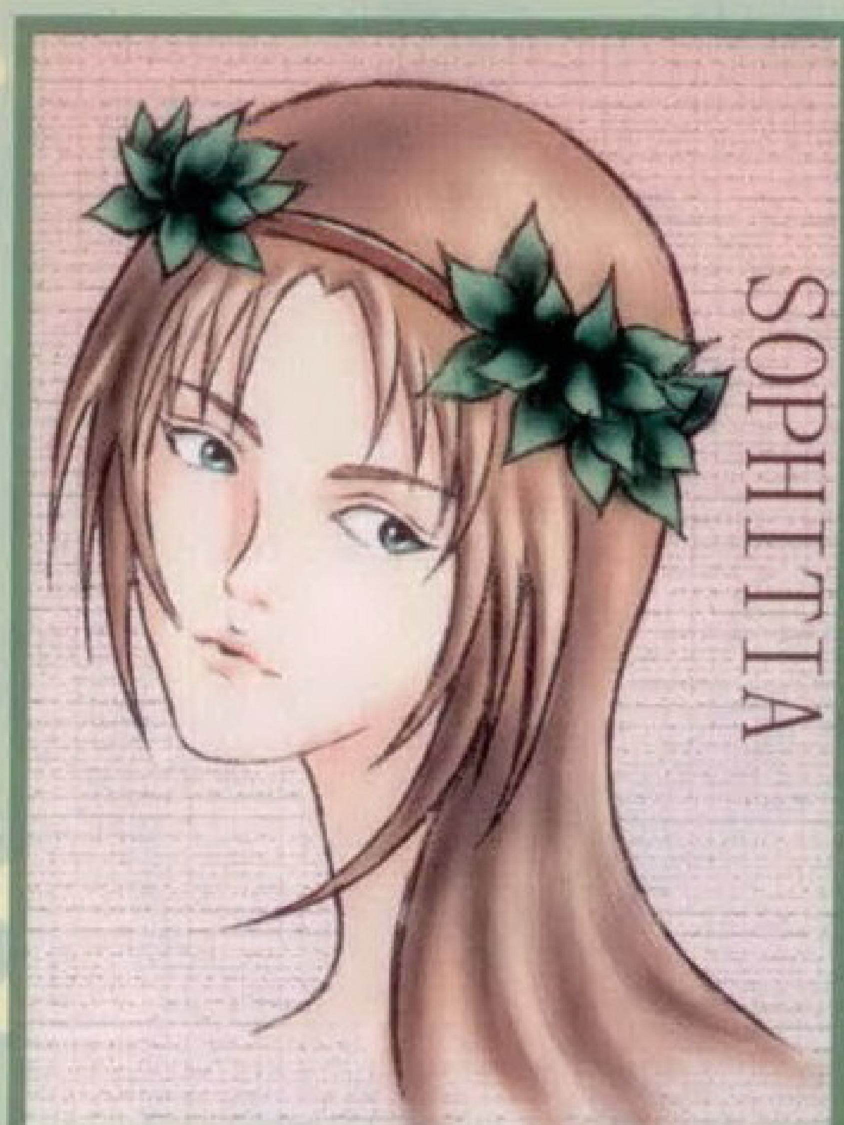
←奥尼尔、卡塞尔 河北 郜健
你画肖像的水平还真不是吹的，奥尼尔的写实与卡塞尔的夸张都非常传神。你为什么不给咱们姚明画一个，玩《NBA06》我可只用火箭队。



←佐助 北京 蒋博
火影的热潮难道还没有过去？这类的稿件几乎是一直没有断过。也许是这些家伙比较炫吧，画出来的确挺好看的。



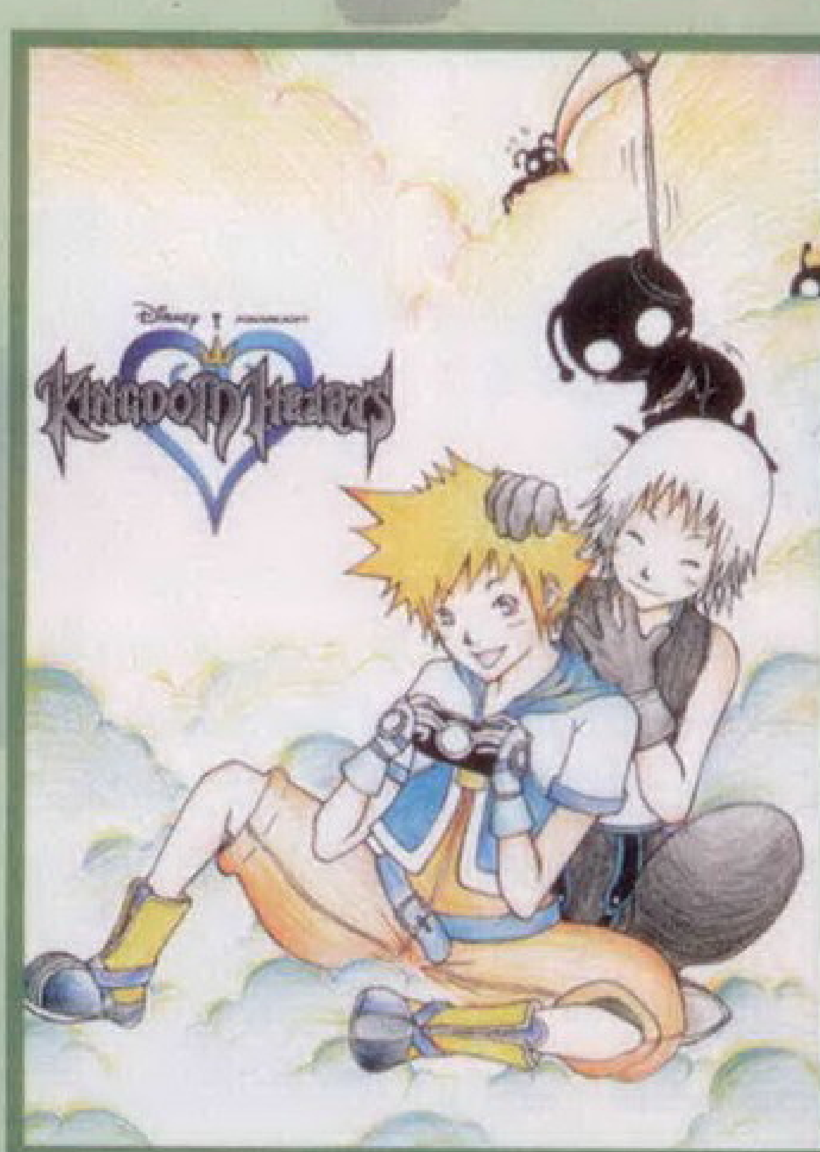
←恶魔猎人 江西 于浩
你画的但丁似乎比较粗壮，而且通篇的红色也使人物显得不很突出。还有身上肌肉的感觉也有些僵硬，你的基本功还需稍加磨练。



←Sophitia 上海 卧龙
卧龙兄最近是不是很忙啊？画的可是越来越简单了。小沛一直期待你能够有精致的作品问世呢。

↓不知火舞 湖北 bloodriver
这一期投稿的都是些老朋友了。不过我单独要说说你，为什么你投稿总不写邮编呢？邮局寄稿费恐怕也会很费时间。





↑王国之心 广西 飓风
你真的是第一次画画？不像啊，虽说技术还不到家，但也不是个门外汉。特别是看了你的信，我很感动，特刊登以示鼓励。

↓秀真 贵州 寿晔
秀真可算得上是忍者中数一数二的帅哥了，最让人记忆犹新的就是他那条长围巾。不过你在画上点的几个白点好像有点多余。





↑漩涡鸣人 广西 姚海霞
这幅画的线条比较流畅，表情刻画非常到位。不过看到图片的边缘又觉得有偷懒的嫌疑，那种渐逝的感觉有点粗糙。

 投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



FC光枪的原理

龙哥，你好。我有一个问题：你为什么是粉红色的呢？偶尔换一下肤色应该很有趣吧！个人强烈推荐黑白相间……我还有一个问题——FC上光枪的工作原理是什么？

（河北怀来 高阳）

照您说的那样，没事换换肤色，龙哥岂不是成变色蜥蜴吧？虽说科罗拉多大蜥蜴的俗称中也有个"龙"字，可完全是两码事吧。（笑）要不怎么说黑白照片有意境呢，连您都推荐黑白版龙哥……FC的光枪原理，这的确是个很有意思的问题，好，且听我慢慢道来。和很多人想象中的不一样，FC的光线枪并不能发射出光线，而是只能接收光线。在接收到光线后，光线枪会把枪口对准点的信号传回给游戏机，对应的软件就会告诉主机枪口所瞄准的位置在哪里。那么软件又是怎么测量位置的呢？其实如果我们仔细观察的话，就会发现当按下扳机后，无论枪口是否对着屏幕，屏幕上总会有一道闪光，而这道由软件控制发出的白色帧就是光枪测位的关键。想要进一步了解其工作原理的话，就得先来看一下隔行扫描电视机的成像方式：在PAL\NTSC的CRT电视中，扫描线是影像生成的方式。以NTSC为例，每次影像扫描时，在六十分之一秒内并非从头到尾连续扫描525条扫描线，而是只扫描一半，也就是262.5线，剩下一半在另外一个六十分之一秒时扫描。第一次扫描时只由上而下水平扫描奇数线，第二次扫描时扫描偶数线。二次扫描所生成的图场（Field）就结合成一幅完整的图像帧（Frame）。由于扫描时是以奇数、偶数扫描线做交替隔行扫描，所以叫隔行扫描。当我们玩游戏时按下光枪的扳机后，游戏软件就会控制主机发送一个全白色的帧，正如前面提到的，电视机显示这个白色帧是需要从上到下，从左往右扫描的，所以从这一帧扫描第一个点开始，到枪口收到白色光（注：尽管枪口看上去较大，但真正能接受光的感光机可接受范围很小，所以它只会对准屏幕上很小的一块范围，这个范围略大于两行扫描线距离，可以认为其对准的是一个"点"）这个时间差T，就可以算出坐标位置。更细致的计算方法就不在这里介绍了，大家只需对此有个大致了解即可。



为了能够获得更好的打机效果，我最近准备忍痛购买一台等离子彩电。前不久我去我们这的家电商城逛了一圈，看得我眼都晕了。我发现好像很多电视都宣传说自己是高清电视，听说下一代主机（什么XBOX360啊PS3啊之类的）都支持高清电视，所以准备这次干脆就咬咬牙买台高清的等离子"一劳永逸"。为了对得起口袋里辛辛苦苦攒下来的银子，就想先问问龙哥高清电视应该具备怎样的条件呢？（广东东莞 斯考尔）

现在我们经常可以在等离子彩电的广告中看到"高清"的宣传用语，其实不止是等离子，其他彩电的广告宣传似乎也已经把"高清"列入了必说的用语，但事实上，这些"高清"电视未必真的就高清。由于我国目前尚未发布有关标准，所以我们对"高清"这个词还难作明确界定。根据美国电影电视工程师协会公布的高清标准格式，数字高清视频有720P（1280×720逐行扫描）、1080i（1920×1080隔行扫描）和1080P（1920×1080逐行扫描）三种规格，其中1080P被看做数字电视的顶级显示格式。目前市场上销售的所谓的1080P高清电视，也许能够接受和处理1920×1080格式的信号，但未必能真正带给消费者1920×1080的视频图像。因为现在我国还没有哪家电视台能播放这么高质量的频道信号，而且目前的显示屏也难以达到该标准所要求的视频质量，可以接受和处理，并不代表一定能够进行高清显示，而判断一款电视是否真的"高清"，高清显示才是最重要的要素。广告中的那些所谓"高清"的宣传用语往往就是在这上面做的文章，当然真正的高清电视还是有的，所以如果要购买高清电视的话一定要搞清楚它是真正的高清还是仅仅可以接受高清数字信号。不过话又说回来了，如果是用来打游戏的话，龙哥认为现阶段还是CRT比较王道，毕竟等离子作为一项比较新的技术在成熟性和稳定性上和CRT还是有不小差距的。



龙哥好：初次见面，请多关照!1、小弟近期预购入一台NDS，主要是玩D版与烧录，但听龙哥说NDS出现病毒了，令我很担心，请问这种病毒会导致什么症状呢？会不会使NDS报废呢？2、听JS说他那里有NDS烧录卡，500块一张，他说NDS游戏都能烧，这可能吗？3、XBOX上面有没有类似《海豹突击队》这种团队合作的射击游戏吗？小弟只有这几个小小的问题，望龙哥能抽出一个小小的时间帮我解答，小弟在此先谢过了！

（河北乐亭 和绅）

初看您的大名，还真吓了龙哥一跳，再仔细一看，才发现此"绅"非彼"绅"也。1、NDS目前没有D版卡，不过倒是有烧录卡。上次提及的那个NDS病毒是由NDS的破解第一人DarkFader所放出的，其通过"romloader.nds"这款NDS用程序，号称是给GBAMP、SuperCard用的NDS Rom loader，patch之后便可运行NDS游戏。实际上却是一个破坏程序，使用后就会破坏玩家的NDS/GBAMP/SC的firmware。而作用也很明显，那就是让使用相应刻录设备的NDS完全报废掉。好在被其感染的例子似乎还是比较少的，龙哥也提醒NDS烧录卡尤其是SC用户，千万不要执行来历不明的NDS homebrew程序。2、现在市面上的NDS烧录卡可以说已经比较稳定了，目前大部分的NDS游戏都可以烧录和运行，软件方面也在不断推出新的升级包。虽然说用烧录卡玩NDS的"性价比"较高，龙哥建议大家可能的话还是尽量多支持支持正版游戏。3、可试试UBI公司的《幽灵行动》系列。



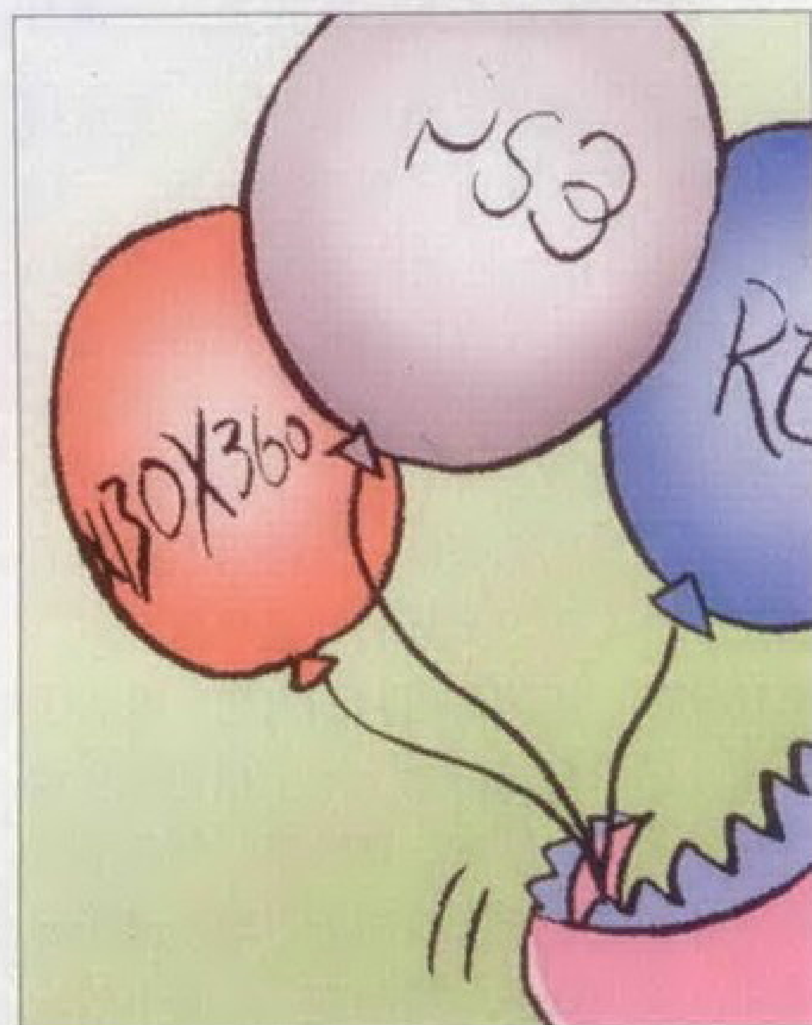
你好！我是《电软》一铁杆书迷，为了此书，我真省吃俭用啊！兄弟我是唐山人，姓袁，单名一个旭字，我填写了本期的回函，可一看书已过期了，写了也没用，不管怎样，总知不能浪费，所以我还是回了过去，这也不怪我，谁叫书店里的BOSS把书进晚了呢，虽不能参加抽奖，但内心舒服，我有几个问题，劳驾龙哥回答一下。1、我想购入一台PS2，资本也没有多少，听说3000X系的800元多一些就可购入，我问一下，这种机子能用多长时间？读盘速度如何？还有它与5000X多型号的有何种区别。2、龙珠Z爆发早就发售了，可俺们这块还没有到货，我跑遍了我们这所有的"小家电"还是一无所获。请问，这款游戏是不是只在高层发行，比如市级发行，而禁止下卖呢？3、上次看杂志上面说索尼公司宣布PS2降价，为什么国内的PS2价值还是居高临下，而且我们这里不但没有降价反而越来越贵了呢?好了，仅此三个问题，希望龙哥给予回答，兄弟在此先谢了。

（河北乐亭 袁旭）



热线特别声明

171期中曾经有读者给热线来信向龙哥反应北京鼎好信诚游戏店店面的问题，接到这封来信后我们非常重视，为了对玩家负责同时也是对店家负责，特意组织去该游戏店进行实地调查。调查结果表明，该游戏店的情况并非是信中描述的那样，估计可能是读者弄错了，详细情况请大家参看本期《电玩通》。



1、这个问题龙哥已经在上期的热线中做过比较详细的回答，目前的情况就是：3万和5万的机子都已经停产，3万系列的机子肯定是翻新或是二手货，5万的基本上也就09行货版还有新机子，其他型号的5万系列新机子非常少。所以如果您想购买全新PS2的话，3万是肯定不推荐的，5万也尽量买09，最好还是考虑7万系列。2、现在国内的这些家用机游戏，除了神游和行货PS2上的软件之外其他游戏D版都是我国D商们"自制"的，"MADE IN CHINA"，Z版软件也是游戏店BOSS们从国外运回来的水货，没什么在哪发行更没有只在高层发行之说。想要进哪些货，得看游戏店BOSS们的判断了，不过像"龙珠Z"这样的游戏应该属于必备产品，您那没有的话确实比较奇怪。说句题外话，龙哥对乐亭那边的游戏市场不清楚，难道您那的游戏机和游戏都是在"小家电"卖的吗？3、您就

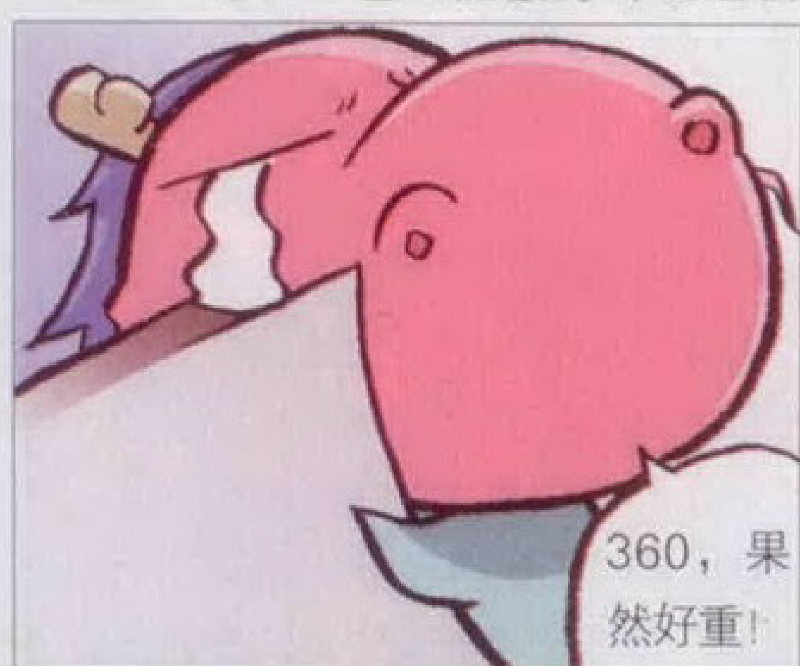
看着吧，现在360已经发售，不用多久，PS2就得开始降价，必然如此。

龙哥好！小弟准备今年入手NDS一台，但鉴于市场组装机猖獗，不知如何是好，于是想到入手行货IDS？不知价格多少，我们这边什么都贵，您觉得IDS春节过后是否会降价？降到多少？龙哥买《国家地理》没买到？是不是那本选美中国特辑？第540期为庆刊55周年发行的550页巨厚版、定价16那本？那本我有！百分百的新！绝对没有折页的、少页的或印刷问题！我保证书上的指纹不超过200个！我都没从头到尾翻过一遍,绝对全新！要说这本书的来历，呵呵,我们地理老师是个地图收藏OTAKU,只要他觉得好就买，他家的地图册堆起来像座山！绝对不夸张，当然《中国国家地理》也是期期买,他这就与一个书城批发商熟识了，他觉得这期挺合适，那么厚才16元，于是问我们买不买，当时就有33个要买，可几天以后老师只拿回15本，因为那个批发商那儿一共才25本，别的地方每本都炒到20元以上，太黑了。没办法，有些人得不到了，于是他想了办法看月考成绩，班级前五名，和进步最大的人能拿书，好在我地理成绩好，以全班第三的成绩得到此书，拿回来后，翻了几下没什么意思，作休闲娱乐之用远不如漫画，作厕所读物远不及电软，于是被弃于书架之上，事情经过就是这样了。

（黑龙江省哈尔滨市 刘博）

没听说市场上有组装NDS，更甭提“猖獗”了。现在只有两种NDS：一种是行货IDS，一种是水货NDS，两者都是“原装”，没有组装货。神游最近已经发布了IDS降价的消息，官方的说法是将会控制在一千以内，对想购入IDS的我国玩家们无疑是一个颇为不错的消息。龙哥上次没买到的就是那本杂志，第10期的，因为那段时间太忙，晚去了两天，结果跑遍附近十来个报刊亭均被告知已卖完，残念。您能拿到那本书可真幸运，要知道龙哥后来可是不得不忍痛花几倍价钱买的精装本……有书的人不知道珍惜，没书的人捶胸顿足，这是什么世道？真心建议您好好看看那本书，祖国的山河，是很美的。

龙哥，请问几个问题：1、《恶魔城·无罪的叹息》中，有个红色的骷髅打碎之后会



复生，请问如何打死？2、《捉猴啦3》中文版中的密码是什么？3、我有个手柄是USB口的，如何在50009 PS2上应用。

（吉林松原 彭祖扬）

1、对付红色的骷髅兵，只要使用魔法系使魔的净化技能，让其向左边成长至较后的形态便可以使用。2、您指的是繁体中文版的《捉猴啦3》吧？游戏主菜单画面同时按住R1、R2、L1、L2以及START键就会出现密码输入画面，此时可以在生存模式(Survival Mode)下输入“61686697”就会遇到极为稀有的猴子。当然，密码可不止这一个。3、这个我到是真没试过，如果是PS2专用的USB手柄，50009没理由不支持的，如果是非专用的，难说。另外，龙哥还真没听说过PS2专用的USB手柄，您指的该不会是电脑上用的那种USB手柄吧，那可是牛头不对马嘴啊。

小弟最近在玩PS2上新出的一款美式游戏，叫做《真实犯罪:再战纽约》的，上期杂志中也有介绍过。我觉得这款游戏还不错，游戏就像GTA那样非常自由，内容也很丰富，可是最近小弟在攻关过程中卡壳了，还望龙哥出手相助。是在一个大剧院里，BOSS就是之前骗了主角的那个胖女人，我一路从观众席杀到舞台前，最后的BOSS是一只会吐火球的龙船，可船上没有人，系统提示说让我打什么油罐（fuel tank），可我看不到哪有油罐啊。舞台上面除了龙船就是两边的背景和左边一直在唱歌的女人，好像打了都没什么用，一不小心给火球烧到的话就掉巨多血，我在这死好多次了，就是不知道怎么办，龙哥一定要帮忙啊！！

（山东威海 猪头飞）

这场BOSS战的打法确实比较难找，清掉杂兵、龙船登场后先迅速捡起地上的轻机枪按住L1键锁定攻击龙船，攻击一段时间后其颈部前面的木版就会被打碎露出部分内部构造，系统也应该是在这个时候才会出提示让您打所谓的油罐。这时就要先按一下R3进入精确瞄准状态，连续射击其颈部暴露出来的部分，不用多久就可以将其KO。打龙船需要注意的就是只能在其喷火球的间歇展开攻击，平常多注意跑动躲避，因为一旦“惹火烧身”造成的是连续伤害，极为不划算。至于场边的那个女高音，打不打无关紧要，只不过杀死她的话虽然可以让整个世界清净下来（嚎的确实很难听），不过您的“坏警察值”也会大幅飙升。

我是一名XBOX玩家，我觉得XBOX上的游戏虽然不是很多，但好游戏还是不少的，而且我个人也比较喜欢美式风格的游戏，爽快嘛！早就知道联网对战才是XBOX最大的乐趣，无奈像我这种穷人没钱办信用卡，只能“望网兴叹”。前不久听说可以利用一个叫“KAI”的软件可以不用花钱就能和别人上网对战，于是我马上就按照相关说明进行设置，现在已经基本上搞定了，可怎么加入游戏这最后一步上有点郁闷，好像老连不上，请问龙哥这方面有什么需要注意的吗？

（上海 云中漫步）

KAI这个东东，出了已经有一年多了吧，不过它对我国部分想上网对战的玩家而言确实是个好东东，虽然也有不少人称之为“私服”，其实像KAI、XBC这样的软件，实际上是提供了一个联机平台，将支持Lan局域网对战Syetem Link/系统连线模式的游戏，桥接到Internet互联网上。至于进入游戏时的做法，一般来讲XBOX方面要让游戏处于系统连线的搜索游戏界面，通常这个界面



会有提示：“搜索游戏”、“未搜索到游戏”、“自建游戏”等选项。KAI方面则是进入一个有玩家的竞技场，看其它玩家的网络延时不是很大，20-200适合大多数游戏联机，特别注意那些能够在XBOX上搜索到其主机名的玩家。有些对于联机部分下过大功夫的游戏，延时可能会在300以上，仍然可以比较正常的游戏。此外有些游戏的主机，只有在刚刚加入该竞技场后很短的时间内才能看到，这些主机可能延时大一些，但是仍然可以加入。如果XBOX上看不到主机，就退回到上一层，然后重新进入这个竞技场，并且在XBOX上尽快加入就行。

龙哥你好！小弟这是第一次给你写信，所以有诸多问题想请你解决。小弟近日购入一台PS2 70007型的，不知这型号烧机严重吗？看电玩通上写70006型的爱烧机，并且有5%的机器都有故障，不知70007型相对于70006型有没有改进呢？我花了1550大洋，两手柄、一支架、一限定版记忆卡。BOSS说原装柄机器1390，组装柄1350，不知被没被黑（改过机的），还有BOSS说改过机的机器玩不了PS游戏，这是真的吗？我每玩3-4个小时便休息一个小时，不知合理否？我还有最后一个问题，就是生化四里，我打到1-3关，为什么至今没见到一个商人呀？我玩的是EASY模式，最后祝电软越办越好！

（吉林 星绽）

70007和70006的区别不过是一个台湾版一个港版的型号而已，没有什么别的差异，07也不是06的“改进版”，7万系列基本上来讲是一样的。至于7万的烧机情况，是先天所致，只能尽量避免。价格比较合理，一般来讲7万系列的芯片加了之后都可以玩PS游戏，不知您那儿的BOSS为何有如此一说。人家官方说的可是“玩1个小时休息15分钟”，您这倒好，把游戏时间和休息时间各乘以4再分开累积计算啊（笑），不过相信玩游戏的多少都有这毛病，自己注意着点别过度就行。商人我记得1-2开始后出门就能看见，是不是您不小心错过呢？

NDS电池答疑

我最近打算购入一台NDS，可是在NDS的电池充电问题上还有不少疑问，比如头三次充电是否得充十几个小时激活啊之类的，因为听到过好几种说法，有说要的，也有说不必的，所以来找龙哥求证一下，谢谢。

（湖北襄樊 老玩童）

您提出的这个问题挺好，龙哥这段时间也经常收到这方面的问题，关于NDS电池的问题虽然影响不大，但确实到了需要专门做一次详细说明的时候了，像您提出的“是否需要充十几个小时进行激活”等问题就是一个延续了很久的误解，下面龙哥会针对一些重点问题进行说明。

首先大家需要知道的是目前锂电池主要分为一次锂电池（不可充电）和二次锂电池两类，二次锂电池主要有锂离子(Li-ion)和锂聚合物（Li-Polymer）电池两种类型，这里强调一下，NDS的电池就是Li-ion可充电锂电池。锂电池是很早就有的了，不过由于锂太活跃，过充的话容易引起爆炸所以效果并不好，而锂离子（也就是Li-ion）的出现已经完全解决了过充方面的安全隐患，何况任天堂还专门为NDS设计了过充自动断电的保护回路，所以大家完全不必担心电池过充会出现什么问题。锂电池的另外一大好处就是没有记忆效应（并非完全没有，只不过极其微小，可以忽略），所以不必等到将电量全部用完才能充电，NDS是可以随时进行充电的。

如何为新电池充电？这是大家关心最多的一个问题。最常见的一种说法就是“头三次充电时间要超过12小时才能完全激活”，龙哥提醒大家注意这种说法是针对以前的镍电池（如镍镉和镍氢）而言的，锂电池的特性和镍电池相差很大，不能将这一说法套用。相信GBA玩家多会使用充电电池，而充电电池中镍电池是最常见的，这种电池才需要进行过充激活，但NDS上使用的是锂电池，无需过充激活。买回新机器后按照正常时间充电即可，附带一提，NDS是可以进行边充边玩的，大家不必担心，任天堂的官方说明书上就有对此进行明确说明。

NDS电池的正常使用？和上面一样，玩家中同样流传着这么一个说法“尽量把电池的电量用完，最好用到自动关机”，这一说法同样是沿用自镍电池时代的手机厂商建议，也同样



【快递】









不适用于NDS的锂电池。产生这种说法的原因是源自充电电池的充电次数有限的原因，但实际上，影响锂电池使用寿命的并非主要是单纯的充电次数，而是有效充电时间。龙哥为此特地查阅过锂电池充放电循环的实验数据表，结果是：放电深度越低，循环次数越长，也就是说每次没有将电池用完就充电比彻底用完后再充电的可充电次数要多。当然，从总可充电容量来讲，还是彻底放电的相对总量大些，但相差并不明显，所以玩家们没有必要每次非得玩到自动关机才充电，指示灯红了就充即可，即使还绿着想充的话也不会对电池的使用寿命造成多大实际影响。

最后就NDS电池（包括所有使用锂电池的电器）的基本使用注意事项做一个简要的归纳：1、NDS使用的锂电池的激活并不需要特别的方法，在NDS的正常使用中锂电池就会自然激活，不必在前三次做特殊处理。2、按照标准的时间和程序充电，即使是前三次也要如此进行。3、当指示灯变红提示电量过低时，应该尽量及时开始充电，没必要非得用到自动关机再充。



小弟本次到访有几个关于美版GC版《生化危机4》的问题想询问一下。1、小弟将游戏通关一次后，重新选择START会出现NORMAL和Professional两种难度，为什么没有EASY?请问如何才能选择EASY又或是美版《生化4》根本就没有EASY？2、在《生化4》当中，有些宝物是需要组合才能发挥其最大价值。请问如何判断手头上的宝物是否已达到最大价值？小弟曾被朋友告知说，只要将宝物出售给商人时，他说："oh,I will buy it at a high price"，那么这件宝物就已达到最大价值了。在很多情况下好像的确是这样，可小弟记得在第一次游戏时在将农场中的碑酒壶和墓地当中教堂后面解开双子家纹之谜得到的绿色猫眼五组合后卖给商人，他就会说出这句话，而事实上这件宝物还需二块宝石才能达到它的最大价值。另外在游戏当中有些粉红色的宝石，蓝紫色的尖形宝石和绿宝石，我自始至终都没发现它们能和哪些宝物组合，而且它们的卖价低得可怜，难道它们仅能当些廉价宝石卖掉？而在游戏当中，有几样宝物，以五角星的方式标注在地图上，它们是几个一模一样的好像金手镯一样的东西，它们也不能组合，请问龙哥我该怎么办呀？3、在游戏当中的某些小屋里，玩家可以玩一个迷你射击游戏之后，如果运气好的话可以从商人那里得到一个模型，请问龙哥这些模型一共有几个？得到它们有什么条件？另外它们在游戏当中有什么用呀？

（山西太原 王骞）

1、生化4的GC美版没有EASY模式。2、从您的来信看，游戏中的文字应该对您没有什么语言障碍，那其实当你拾到一样宝物（treasure）后，去菜单里看看其附带的描述，就会了解它是不是可以组合的了。一般来说，可以组合的宝物是"三插一"这种模式，就是三个宝石之类的东西可以插装到另外一个比较大的物件上去，比如面具、招财猫之类的东西。有个特例就是王冠，它是由另外两个部件组合在基座上的。至于你拣到的大部分宝物，比如怀表手镯什么的，都是不能组合的，安心直接卖掉吧。记住所谓宝物是指"TREASURE"，你一周目的时候从商人那里买来对应区域的宝物地图，所有的TREASURE都会以五角星的方式标注在地图上。至于其它一些比如Spinel之类的东西，那个只算是"宝石"，不用考虑能不能组合的问题。其实基本上你只要看到一样东西的数量很多，那它就是不能组合的，缺钱的时候就卖掉吧——不过记住特例：在你打死那些昆虫状敌人后，它们有很高几率落下宝物——这些东西是可以与其它物品组合的。

总之你拿到TREASURE之后，如果不确定就互相组合试试看，所有的组合方式都是唯一固定的，所以你不用担心有什么装错而损失钱的可能。

至于你朋友说的商人的反应问题，其实他对金钱的"敏感程度"是随着流程推进而变化的。比如初期的时候，对于单价超过10000的物品他就会发这句感慨（注意是单价）。等到了游戏中期，单价过20000（大概）他才会抱怨贵了。总之这基本只是游戏的一个点缀，不能作为宝物是否已组合完全的依据。3、游戏中一共可以获得24个手办，05年第21期热线中有较详细的说明，想要收集全的话尽量在佣兵模式的四个任务中多拿分数即可。没有实际作用。



龙哥：前段时间玩游戏，我的机子是PS2 55006型，在读碟时烧机了，拿去维修好后，虽然能玩可也出现了一些问题：一、出仓时正常，但关仓时会以很快的速度关仓，不知有何影响，毛病在哪，二、手柄有时会突然失灵，不过只要把手柄拔出再插入就正常了，要不手柄会在按键时会间歇性失灵（就是手柄指示灯突然暗了，又亮起来）特别是在玩ACT类型游戏时很不方便。

（广西 杨扬）

第一个出仓的问题龙哥见过，有可能是修机子重新安装的时候齿轮上紧了，或者加点润滑油多半能解决问题。第二个手柄的问题，听上去很像是组装手柄的症状，如果确实如此，这只组柄基本上就是废了；如果是原装手柄出的这种问题，就只可能是手柄接口部分的毛病了。



龙哥：展信快乐，差不多半年没往电软里写家书了，心里面实在过意不去，第二次高考过去了，但始终没考好，最终还是进了一个民办院校。前景如何真的很难预料，但在民办大学中就需要过自考，实在是很累啊！真不知道是否能通过所有的课程，但是我记得龙哥说过，闯关族没有做不好的事。我在这加入了记者团，主要为的就是提高自己的编辑能力，以后在这学了日语，方便以后在《电软》编辑部找个活干干，不知到了那时会不会



收我。初到西安这里，人生地不熟的，这里的游戏店的分布情况也不了解，不知道龙哥在这有没有熟人或是编辑部其它哥哥、姐姐们是否对这的情况有所了解，如果不知道的话，希望龙哥在龙哥热线里帮忙问问，小弟在此谢过了。

（陕西西安 AMURO）

呵呵，看了您的来信，俗话咱就不



多说了，还是那句话"闯关族没有做不好的事"！记住自己作为一名玩家的自豪，保持闯关族的自信再将之付诸实践，就一定能做好。是金子到哪里都会发光，进的是不是民办院校没关系，以后您就会发现社会大的很，文凭当不了饭吃，有本事的人到哪都吃香。只要您把握住现在好好学点东西，就一定没问题的。西安那边的游戏店分布情况，说实话龙哥不是很清楚，希望西安的读者朋友能够来信客观介绍一下。



最近要买PS2了，BOSS说价格是1250，但手柄不是原装的，难道是他自己生产的？USB风扇要装在哪里？上次龙哥在热线上讲过一次之后我就为其着迷了，可BOSS都不知道是什么东东，郁闷中。

（河北保定 土蛋）

组装手柄又不是什么稀罕东东，没什么好奇怪的吧。这种组装手柄市场上多的是，大部分游戏店中也都有售，该BOSS能明确告诉您是组柄，算不错了，您可以加点银子买原装手柄嘛。直接插在PS2主机前面的USB接口上就行，通过PS2主机内部的电量维持运转，无需额外接电。USB风扇这种东东，就算游戏店中没有，电脑城之类的地方是肯定会有的，您不妨去电脑城转转，那边这种东西还便宜，估计二十块钱左右就能搞定。



现在买IDS是不是只能玩正版游戏？没有D版吗？IDS的烧录卡现在情况怎样？我担心入手了IDS却没有钱去玩。顺便问一句，龙哥上学时在课堂上玩些什么呢？

（山东聊城 王长一）

目前不管是IDS还是NDS都没有D版卡，估计是成本太贵以及技术方面的不足，所以NDS玩家基本上只有两种选择：Z版卡或是烧录卡。烧录方面，其实烧录卡都支持IDS的，关键是引导：PASSME1不支持IDS引导，新出的PASSME2据说支持。也就是说NDS烧录除了下面GBA那插烧录卡外，上面的DS那插引导卡，目前是PASSME的1代和2代两种引导，机器是否能烧录不取决于烧卡本身，取决的是引导卡。龙哥不推荐大家买IDS然后玩烧录。至于龙哥当年在课堂上的表现嘛，当然是专心听课的好学生一个（百分之百的假话），从不会在上课时打盹聊天看小说扔纸团画小人儿（百分之千的假话），当然更不会在上课时拿出掌机玩游戏了（百分之万的假话），请还是学生的玩家朋友向当年的好学生龙哥学习，笑。



米花通信

Vol. 24
主持人：小沛

明年举世瞩目的世界杯就要在德国开赛了，小沛当然会每场必看。可是喜欢突发奇想的小沛总希望能够将自己喜欢的游戏人物放到真实世界中比较一番，于是本期“米花通信”的内容就定为从《街霸》系列中组织一支能够在世界杯上夺冠的球队。当然，在足球方面，小沛不是十分内行，如果有什么不周，还请您多担待。至于下面的文章，您也可以完全当作是饭后的消遣。对于球队整体的阵型，小沛决定采用4、4、2，而教练则是武功堪称至尊的真豪鬼（因为没人敢不听他的）。下面就看看小沛为这支球队都安排了什么样的阵容吧。

街头霸王的胜利十一人



前锋：肯、隆

前锋是切开对手防线的一把利剑，因此如果能够有非常好的默契，将会使进攻变得天衣无缝。隆和肯是师兄弟，多年在一起切磋武艺当然之间的沟通会非常融洽，因此在踢球时的配合也就会没什么问题。另外他们的能力也非常适合这个位置，要知道，他们的腿功绝对一流！龙卷旋风脚可不是浪得虚名的。那腿功，如果结结实实踢球那么一下，皮球必然会以超音速直破对方球门。而且他们的速度在所有男性角色中也算是不错了，身体也够强壮。还有谁能够比他们俩更合适呢？

入围人选：阴和阳、丹和希恩

落选理由： 首先说阴和阳，这两人是亲兄弟，在配合默契方面当然比隆和肯出色，但是他们身体方面的劣势却也都十分明显。他们俩那么瘦弱，进攻时的威力也会受到不小的影响。加上他们的下盘功夫远不及隆、肯，那么在射门时也不会有太大的威力。下面再说说丹和希恩，这两个家伙的功夫和隆、肯非常接近，身体素质也没得说。不过他们一个隶属于“zero”系列，一个属于正统《街霸3》，俩人根本就没碰过面，这要怎么谈配合呢？再说丹本身就有点缺心眼，恐怕在球场上一旦出现矛盾还要使出他的“挑衅神功”，到时候就免不了要吃黄牌了。

中场：沙盖特、阿顿、飞龙、凯

中场的位置当然必须要技术全面、攻防一体的选手才能胜任。沙盖特人高马大、善于腿技，无论是争顶或者是助攻、防守都是不错的，要他当后腰的位置，应该是给对手最大的震慑。阿顿更别说了，专攻腿上功夫，速度极快，下脚凶狠。只是要特别注意，别不小心把别人的腿也踢断就好。至于飞龙，其实小沛个人认为是个有争议的人选。虽然他脚上的功夫不错，可是身体过于单薄，在防守和进攻上可能会比较吃亏，他的作用无非就是用其出色的传球给隆和肯制造进攻机会。凯和飞龙差不多，都是身体上稍微有点劣势，但凯比飞龙要灵活，因此独自的进攻能力比较强，防守也有一套。如此看来，这样的中场阵容也算得上是可攻可守，控球能力更是强得没话说。

入围人选：十二、古烈、雷米、希恩

落选理由： 十二入选足球队可能会受到客观条件的限制，因为它极有可能会由于不是人类而失去参赛资格，不过就它的个人技术而言却是非常完美的。特别是复制别人的能力，几乎可以拥有所有人的优势，如果足协允许非人类选手参赛，十二将是首选！古烈和雷米的能力差不多，但古烈速度慢，雷米身体弱，两人的脚上功夫还过得去，但整体素质可能要低于飞龙和凯的搭配。然后就是希恩，这个差点成为前锋的人物在能力上没有什么缺憾，不过既然他和前锋的功夫近似，那么这种重复建设就实在没什么必要了。

后卫：维加、尼克罗、本田、豪鬼

有了前面那些强力武器，作为后卫的这几个人在场上应该就比较闲了。不过我依然派上了最为豪华的阵容，即便是对手拼了老命过了中场，在这里也要阴沟翻船。首先，中后卫由维加和本田担任。维加的瞬间移动保证了对手无法超越自己，而且他的滑铲也是一绝，即便对手想用高空球越过他，维加也能凭借优越的弹跳在半空中将球断下。至于本田，虽说是个相扑，但是速度依然不容小视，他可是会飞的。关键是他体积大，有威慑力，再加上维加这个大块头，中后卫就如同一对门神，光气势就让对手不敢接近。两个边后卫的人选就是尼克罗和豪鬼。先说尼克罗，这个家伙的速度是差了点，不过脚可以伸长的本领弥补了这个缺陷，作为边后卫，他几乎可以保证让对方没有从边路下底的机会。再说豪鬼，脚法出神入化自不必说，另外那一招阿修罗闪空也可以将敌人牢牢控制在禁区以外而无法突破。再加上尼克罗和豪鬼都是面目狰狞，估计对手因此也要惧怕三分。如此阵容，后防无忧矣！

入围人选：雨果、桑吉尔夫、伯迪、飞鹰

落选理由： 这四位入围选手可是《街霸》中的前四位“大壮”，让他们当后卫自然是威慑力十足。不过让他们上场的前提是对方在突破我方后腰时已经筋疲力尽了，那时候再看到这四位，估计脚都吓软了。被他们的身体一挡，根本都看不到前面什么情况，这时候断他个球还不容易？再加上他们力量惊人，随便开一脚就能让球直逼对方球门。只不过鉴于这四位速度奇慢，万一碰到快速进攻型前锋恐怕还真不好对付，所以出于周全考虑，这四位还是坐在替补席上吧。

守门员：达尔锡姆

纵观《街霸》系列中的数十位角色，最适合担当门将一职的非达尔锡姆莫属。理由大体有以下三点。首先说他的性格吧，达尔锡姆是一位瑜伽大师，经过了多年的修炼已经心如止水，所以在赛场上肯定能够非常冷静地判断对方球员的进攻意图。不管你怎么做假动作，我自岿然不动，这样的素质确保了每一个球都不会轻易漏过。其次就是他手长脚长的本事，只要达尔锡姆站在球门前把手一伸，估计没有什么位置是他够不到的。而且达尔锡姆的防守半径也比别人远很多，虽然他站在禁区内，但却可以轻易拿到仍然距离禁区7、8米远的球。也就是说，有了达尔锡姆，连禁区的范围也扩大了将近一倍！最后一个特点也非常了得，大家别忘了，他还会瞬间移动！就算是偶尔贸然出击，被对方逮到了突破的机会，可他突然使一个瞬间移动就能又回到球门前……你说，对这样一个门将谁会有办法对付他？

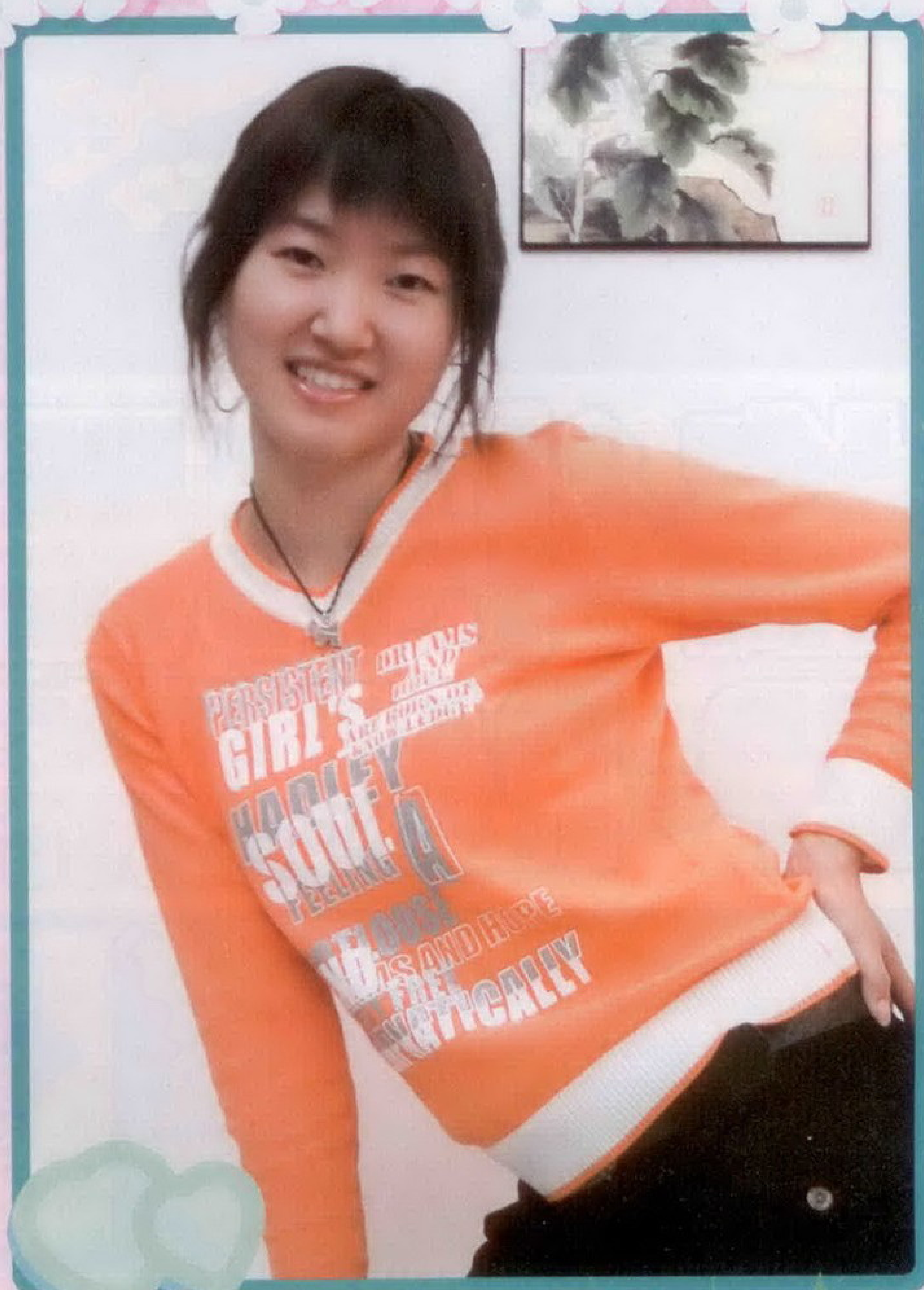
入围人选：尼克罗、维加

落选理由： 《街霸3.3》中的尼克罗也是手长脚长，不过在其他技能方面还不足以胜任，维加属于BOSS，也会瞬间移动，可惜手又不够长。就算这两个人加起来，可性格又没有达尔锡姆那么冷静沉着。看来最佳守门员必定是达尔锡姆了。



风采无限の超G女生

“超G女生”第二期，谢谢大家捧场。小沛前两天已经接到了数十通电话报名，现在筛选工作是小沛最忙碌也是最开心的。请报过名的MM都不要着急，凡报名者，我们都会将结果及时通知你们，耐心等一下哦。说到本期，可不得了啊！这位MM除了玩游戏外，可是位武林高手，于是小沛便邀请她来编辑部，想要与之切磋一下技艺。究竟结果如何呢？还请大家关注我们这几期的“电击收藏”啊。



Profile 姓名：刘柳 昵称：诡异 英文名：Vicky 生日：1985年10月26日 身高：162cm 籍贯：北京 工作：学生 所在院校：北京艺术设计学院 特长：画画 爱好：跆拳道、游戏 性格：活泼开朗 喜欢的游戏类型：RPG和棋牌类 讨厌的游戏类型：FPS 游戏年龄：三年

小沛VS.刘柳（Vicky）决战之前的轻松调侃



小沛■ 欢迎参加第二期《超G女生》栏目！我们自从上期开办这个栏目起，在杂志上市的第一天便有许多热心的女读者打电话来报名，看来我们的这个新栏目还真的很受欢迎。你觉得怎么样？

Vicky■ 我觉得挺好的，可以给女性玩家更多展示自己的机会。

小沛■ 我知道你的跆拳道很厉害，小熊他们被你扁得够惨，等一会儿咱们也较量较量如何？

Vicky■ 好的没问题！

小沛■ 等一下！我说的可不是真的拳脚较量，是游戏。《铁拳5》你应该玩过吧？咱们就比这个，我用花郎。怎么样？这回还有信心赢我吗？

Vicky■ 我可没玩过《铁拳5》，只听说过而已。不过挑战我是不会拒绝的，当然有信心赢你了！

小沛■ 看你这么跃跃欲试的样子！先别急，咱们还是要先把访谈做完，一会儿较量才开始。我想问一下，你学跆拳道是从什么时候开始的？

Vicky■ 三年前吧。

小沛■ 会武术的女孩子在气质上就与众不同，练武术对你原来的性格有什么影响吗？

Vicky■ 让我变得更自信了，其他的倒没什么。好多人认为一练武术性子会变得急躁，我倒是没有这个感觉，因为我们跆拳道有“跆拳道精神”，也是所谓的武德，习武之人讲究武德也是很重要的。

小沛■ 是吗？看来我也可以练练。现在练武的女孩子挺少的，游戏也一样。游戏在很长一段时间都被认为是男孩子的专利，包括现在，女生中的游戏高手也是凤毛麟角，你觉得为什么玩游戏的女生数量少呢？

Vicky■可能是跟性格有关，男生天生比女生爱玩，而且适合男生的游戏可能比适合女生的游戏更多一些，女生更多是喜欢玩有剧情的游戏。

小沛■别的女孩子和男生玩游戏输了，可能会撒娇骂男生几句。你呢？不会直接扁他吧？

Vicky■ 嗯，不会。虽然有时输了会有要扁他们的欲望。

小沛■……你平时喜欢玩哪些游戏？

Vicky■ RPG和棋牌类，还有QQ上的一些小游戏。

小沛■ Xbox360听说过吗？

Vicky■ 没有。

小沛■ ……好的，一会儿给你补一课！你觉得游戏在人们的生活中应该扮演一个什么样的角色呢？

Vicky■ 消遣娱乐，我不喜欢把网络上的虚幻生活和现实生活混在一起，我还是希望自己活得真实一些。因为那毕竟是游戏，是人们虚拟出来的。

小沛■ 你对游戏的理解也很深刻啊，这可能是许多男性玩家都做不到的。我们有时候把游戏的位置看得过于重要，甚至会因为游戏而放弃了一些重要的东西。你周围也有喜欢游戏的女生吗？

Vicky■ 有，也有不少。

小沛■ 是吗？记得给我介绍！真希望女性玩家的队伍早日壮大起来，你看北京的街机厅，几乎全是男的，好乏味啊……

Vicky■ 呵呵……我会带领我周围的女性多支持的……

小沛■ 好，今天的谈话到此为止，谢谢您抽空来到编辑部。马上咱们就开始对战《铁拳5》吧，先说好了，输了不准生气……生气也不准打人……打人更不要打脸……

Vicky■ 哈哈……没问题！

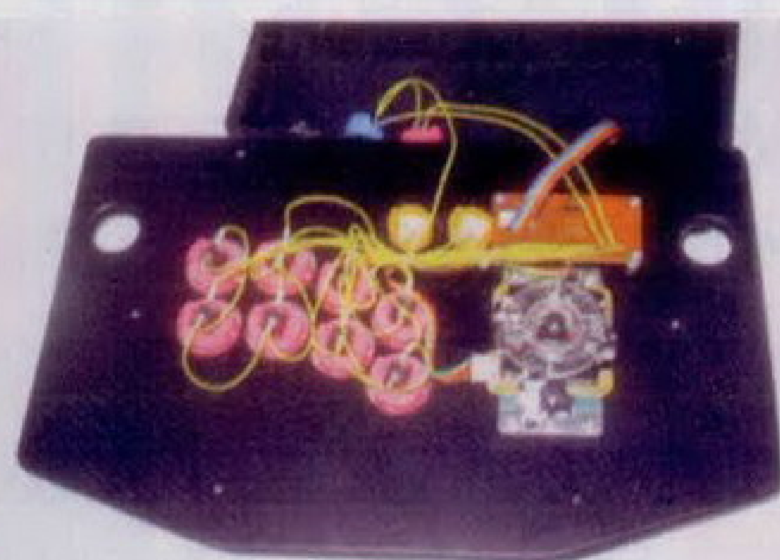
我的跆拳道生涯：将武学精神融入生活的点滴

我是一个活泼开朗的女孩，有着广泛的兴趣爱好，除了喜欢画画以外，跆拳道现在也成了我生活中非常重要的一部分。最初我对跆拳道的认识就只是可以防身，而且当时感觉练武术的人都很酷，所以自己也有点是出于想要改变气质的想法。然而当自己练上跆拳道后却发现和自己的想象不太一样。我是三年前开始练跆拳道的，中间由于学习的原因停过一段时间，但我并没有因此半途而废，更把它当成是我在生活中释放自己感情的一种方式。每当遇到一些烦恼时，我自己就能够在道馆用挥洒汗水的方式得到放松，这已成为我的一种生活习惯。而且我很庆幸遇到了一位很好的教练——李光松师范，李光松师范是国际跆拳道联盟中国地区总部代表，亚洲首席师范，国际跆拳道联盟黑带五段，现在已经有十余年的专业教学经验，跟着这样专业的教练，我学到了很多跆拳道技术和理论。能否以跆拳道树立武道世家，在于我们能否实践跆拳道精神——礼仪、廉耻、忍耐、克己、百折不屈，我们学习的所有技术都贯穿着跆拳道精神，现在发现练习跆拳道不仅仅是练习拳脚功夫还可以修身养性，提高自身修养和武德，我会一直坚持练下去，就如同永不停歇的生活脚步。



启事：凡有意参加“超G女生”的玩家，可在周一至周五，上午九点到下午五点致电小沛即可。电话：010 64472729-412







格斗利器 ZP-RAP摇杆评测

尽管现在主流机种所配置的手柄精确度都达到了比较高的水平，能够适应绝大多数游戏的要求；但是对于一个真正的格斗游戏玩家来说，还是需要有一款称心如意的手柄，才能体会“原汁原味”的格斗乐趣。本刊去年第16期的《科普园地》栏目曾经评测过由“真天摇杆作坊”制作的Z-VR型摇杆，这款使用街机元件制作的摇杆给笔者留下了非常深刻的印象。现在，“真天摇杆作坊”已经更名为“真电玩摇杆作坊”（简称ZGA），最近他们又送测了一款ZP-RAP型号的摇杆。



在上次对Z-VR型摇杆的评测中，我们已经指出ZGA所制作的摇杆最大的特点就是使用街机电子元件配置而成，具有最接近于街机的手感，非常适合于格斗游戏玩家使用，这款ZP-RAP当然也不会例外。ZGA所制作的摇杆台分为数种不同型号，上次我们所评测的Z-VR型摇杆属于ZGA的中端产品，其操纵杆部分使用的是著名街机筐体部件厂商三和电子所生产的原装配件，而按钮则出于节省成本的考虑，使用的是国产品牌宝联街机按钮。而这一次送测的ZP-RAP型摇杆，从型号上就可以看出它的特色：Z是指ZGA品牌；P是指Pro版本，也就是专业版本，这代表它所有的主要部件（包括操纵杆和按钮）都是使用的日本原装街机配件；而RAP则代表它的按键布局是按照著名的日产摇杆Real Arcade Pro设计制作。接下来就让我们看看这款摇杆到底能带来什么样的感受吧。

打开包装箱，其中除了摇杆台主体之外，还有一些其他的配件，包括含有驱动程序和说明书的光盘、电脑打印机口连接线、两个G字固定夹和几个橡胶垫片。电脑打印机口线可以将摇杆连接至电脑，用于电脑模拟器游戏等等。光盘中附带有用于电脑的摇杆驱动程序。由于此摇杆使用的是PS手柄的内部电路板，所以与电脑的连接以及驱动程序安装方法和一般的PS/PS2手柄并无区别，在这里就不作详细介绍了。

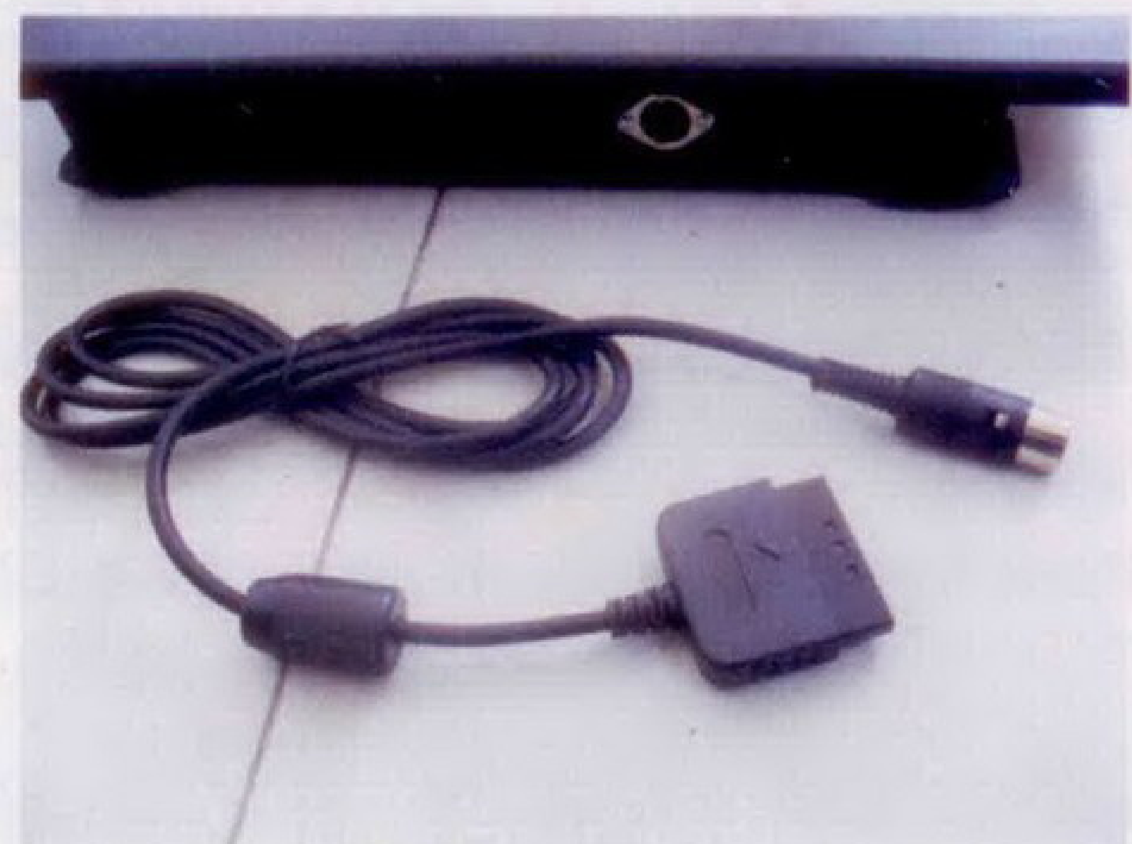
ZP-RAP的摇杆台面板使用黑色亚光漆PVC塑料板制作，表面非常精细，厚度适中。虽然没有什么花哨的修饰，但是游戏时非常舒适。与Z-VR型相比，ZP-RAP在外观上最明显的一点区别就是键位排布，八个按钮按照Real Arcade Pro的布局分为上下两排，上排从左到右分别对应PS系手柄的L1、□、△、R1，下排则分别对应L2、×、○、R2。这种键位布局比较适合于“街霸”系的格斗游戏。当然，大部分的格斗游戏都允许自由设定键位，你可以在游戏中根据自己的习惯来进行调整。在这八个主要按键的左上方还有两个小按键，对应Select键和Start键。

将摇杆直立起来观察它的顶部，可以看到红蓝两个按钮，这是控制连发功能的开关。在Z-VR型摇杆中这两个按钮是位于主面板上，与Select键和Start并排。将它们置于摇杆的顶部，不但能够让主面板看起来更加简洁，而且也可以防止误按到这两个键（在格斗游戏中不小心打开连发功能，可是不太妙的事情啊，呵呵）。使用的方法是首先按住红键不要松开，然后再按一下你想要开启连发功能的按键，这个按键就具有连发功能了。按住蓝键再按相应的按键则可以取消连发功能。这样可以单独设定某一个键的连发功能，在玩射击游戏等类型时非常实用。另外，在摇杆台的顶部我们还发现了ZP-RAP型摇杆的一个特点，就是与PS2之间的连接线变成了可以自由插拔的形式，这样摇杆台主体和连接线就可以互相拆卸开来。这个变化看起来并不起眼，但是也体现了制作者的用心之处。其实连接线是摇杆最容易出现故障的部分，经常可能会出现断线、接触不良等情况。换成可拆卸式的连接线之后，不但减少了在携带、挪动过程中不慎拔断的可能，而且万一出现故障也方便更换。

在实际游戏过程中，摇杆的固定方式也是非常重要的。格斗游戏对于玩家手感的要求非常高，尤其是在高手对战的情况下，一个稳固、舒适的机台会为你带来更高的胜算。ZP-RAP摇杆有两种固定方式：一是使用摇杆台底部的四个吸盘直接吸附在桌面上。经过实际测试，我们发现这四个吸盘的吸力相当强劲，在平滑的桌面上（例如电脑桌）可以牢牢固定住，丝毫不必担心在对战过程中由于用力过猛而导致摇杆晃动。而摇杆的主面板两边各有一个圆形的洞口，则是用来固定G字夹。使用摇杆所附带的两个G字夹，将其分别穿过两边的洞口之后，夹在桌面上拧紧，就可以牢牢地固定好摇杆台了。这种固定方式更为稳妥，不过操作起来毕竟稍微麻烦一点，适用于摇杆台可以长期固定位置、不需要经常移动的情况。其实，由于ZP-RAP型摇杆的分量十分“实在”，重心也很匀称，所以一般情况下只要置放在膝上也可以顺利游戏，比起市面上一般的摇杆那种轻飘飘的感觉要好得多了。

当然了，对于玩家来说，最关键的还是摇杆的零件质量。ZP-RAP型摇杆的操作杆是三和原状零件，它采用的是无片欧姆龙的微动按钮，复位弹簧非常轻巧，操作时手腕活动幅度很小，而定位则十分准确，大家在大型街机厅的原装筐体中一定体验过它的优越性。而八个主要按键也是采用三和原装按钮，它的键程适中，弹性良好，可以准确地对你的输入操作做出反应，而且使用寿命也令人满意。其实，只要对比一下八个主要按键与Select键、Start键，你就会明显地感觉到两者之间的差别。为了节省成本，Select键和Start键（以及连发功能键）使用的是国产按钮，虽然质量也不算差，但是与三和按键相比则安全不在同一个档次上了。至于在游戏中的实际感觉，只能用一个“爽”来形容。无论是传统的2D格斗游戏，例如《街头霸王3.3》、《格斗之王NW》，还是3D格斗游戏《VR战士FT》、《铁拳5》等等，都可以做到非常精准舒适的输入。这款摇杆很快就成为了大家对战时的首选！

不过，使用原装街机元件也必然意味着制作成本的提高——要知道，连普通版的Real Arcade Pro也只是操作杆部位使用了街机元件而已，而只有限定版的Real Arcade Pro才使用了与街机相同的按钮元件。这款ZP-RAP的质量可以与限定版的Real Arcade Pro相媲美，其价格当然也颇为不菲，并非所有的玩家都能够毫不犹豫地将它收归己有。为了照顾每个玩家的不同需要，ZGA也推出了推广型、实用型等等不同档次的型号，大家可以到他们的主页http://www.yaogan.com查询。希望大家都能找到称心如意的摇杆！　□文/cash　责/荇菜



↑可插拔式的连接线既减少了出现故障的可能性，而且万一出毛病的话也方便更换，算是一个比较贴心的设计。



↑ZP-RAP的面板按键布局按照经典的Real Arcade Pro设计，可以适用于大多数格斗游戏，使用起来非常趁手。

科普园地

《PES5》联网对战指南



欧版WE9也就是PES5最引人注目的就是其网络对战功能了，KONAMI 为PES5引入了最新的网络对战平台，并且下了很大功夫以确保玩家的技术和可操作性不会因为联网对战的原因受太大影响。由于很多玩家对这个游戏中的网络对战平台还不是很了解，本文将详细介绍PS2版的PES5联网对战的相关内容，希望对玩家能有所帮助。

首先准备一台可以进行联网的PS2主机，30000系列最佳：30000系列之前的机种需要对主机进行ID的修改、50000系列以上包括PS TWO系列(主板为V9版本以上)由于主机ID问题目前无法进行游戏，但在以后有可能会支持。

■PS2专用网卡一块；

■能够接入INTERNET，通过路由器方式/通过PC双网卡方式/通过PS2主机直接PPPOE协议拨号接入方式；

■最后就是一张PES5游戏盘，可以是正版或备份盘，备份盘需要进行一些对游戏光盘镜像的操作（目前还不支持HDL，但以后有可能会支持），目前网上很多“实况足球”的专题网站上都有相关教程，在这里由于一些原因就不再进行讲解了，大家可以自行查看一下。

游戏中的相关设置

我们都知道进入游戏后首先要选择语言种类，相信大多数中国玩家都是选择英语，不过玩家会在网上对战的时候遇到欧洲各国的玩家，这时候要进行交流就显得不是那么容易了。

接着在游戏主菜单当中选择最下方的“NETWORK”选项，之后会出现一个关于联网对战的协议，按“X”键选择“Yes”进入下一步。如果是第一次联网，系统会自动提示玩家完成联网的相关设置选项，设置完成后系统会自动将这些设置选项保存在记忆卡当中，这样以后进入NETWORK后系统就会自动应用这些选项，当然如果你的网络环境发生了变化，也可以选择重新设置这些选项。

下面我们来具体说一下这些相关设置选项，首先进入“网络设定”的主菜单，直接进入第一项“Add Setting”建立一个新的接入设置，（第二项为编辑已保存的接入设置、第三项为删除编辑已保存的接入设置、第四项为测试网络连接），接着系统会出现“Required”和“Not Required”的选项。如果玩家需要通过PS2进行PPPOE协议虚拟拨号，就可以选择“Required”后输入网络供应商所提供的网络用户名及密码，说得再简单些就是平时大家PC联网时所需要的数据。

如果玩家的网络环境中有路由设备的话也可以，就可以选择“Not Required”这项，之后按安装向导的步骤逐一填写就可以了，在这里大家需要为PS2在网络中设定一个IP地址，子网掩码，然后还需要知道网络中的网关和网络供应商所提供的DNS服务器的地址，不知道的可以打电话向当地网络供应商询问。

还有一点需要注意的是，有一些情况下需要为PS2重新设置一个UDP端口，或在路由设备中把相关端口打开，否则也有可能会遇到网速过慢等情况。

在完成网络设置之后就可以进入官方的网络对战平台了，首先系统会认证DNAS，接着要测试玩家的网络环境，如果没有什么问题的话就可以正式进入到对战平台中了。

在这里有四个选项，第一次进行平台的玩家需要进入第二项来注册一个新用户，注册是完全免费的，填写好相关信息进行提交，稍等片刻便可看到注册成功的画面。如果玩家以后想修改注册信息，可以进入到第三个选项进行修改。

之后玩家选择第一个项进入游戏中，下一步就是填写好刚刚注册的用户名和密码，经过系统认证后就算登陆到对战平台当中了。

这里玩家可以发现每个帐号下可以建立3个玩家档案，使用每个档案进行对战的相关数据系统都会自动保存。建立好档案后选择进入，就可以看到联网平台的主系统了。

如果一路设置到这里的玩家相信早已经是迫不及待了，那么我们就可以直接选择第二个选项“Quick Match”，网战平台会自动为玩家寻找一个对手，然后就可以进入比赛了，是不是很方便?

不过还是建议通过第一个选项自行选择游戏大厅进入，这样有利于选择到网络速度和玩家比较匹配的对手或与好友来进行对战。玩家可以根据自己熟悉的语言来进行大厅的选择，因为大厅也是根据不同的语种所分配的，进入大厅后，我们还可以看到一些不同的房间，新玩家可以选择合适语种并且是FREE模式的房间进入，进入后就可以看到这个房间里“加入游戏”和“创建游戏”的选项了。如果选择了进入游戏，玩家可以找一个网络速度比较匹配的对手进行游戏（网络指示图标为绿色最佳，其次是黄色，红色的话基本就可以放弃了），如果是自己创建了游戏，那就耐心等待别的玩家来挑战你吧。

两人进入建立连接后由主机来调整比赛的详细选项，这时主机的玩家尽量要同副机的玩家达成一致，让比赛在友好的气氛当中开始。由于联机对战的延迟是无法避免的，Konami这次采用了两位玩家的各做半场主机的系统设置，这样如果网络环境不理想的话，会出现双方各延迟半场的情况，这样对双方玩家相对来说是比较公平的。所以玩家在游戏时尽量选择网络速度良好的时间段，并且尽量选择相同网络服务商的对手进行对战，这样就可以把延迟的影响降到最低程度。

在网战平台的主菜单中，第三个选项是联网对战的一些辅助选项，如键位设置、声音设置等等，值得一提的是还有两个快捷的聊天用语设置，在这里玩家可以把在调整阵容或者比赛时间对手聊天的一些常用语句添加上，这样在游戏中就可以非常便捷地同对手交流了。

R2在联网对战中是作为启动聊天的功能键盘，这样在阵型设置中要查看球员属性就需要使用L2键。

主菜单的第四个选项是相关的信息，在这里我们可以看到服务器的一些像系统维护通知等消息。

在对战平台里可以按“START”键，玩家就可以查看自己的个人信息、喜好的球队和球员的设置、最近十场的战绩、好友列表、黑名单等相关信息。

□文/玉米





联网对战时要进行DNAS认证，这是SONY在北美和欧洲地区推行的一种版权认证系统，不过这种认证方式早已被一些狂热的爱好者们所破解，他们只要取得了一个正版游戏中DISK ID的五组两位数中的后三组，就可以让备份软件也能够轻松通过DNAS的验证，与正版用户一样可以进行网战了。

对战要点

在比赛中想要获得胜利，就需要进行适当的战略和战术调整。在自己处于延迟的半场比赛，玩家可以选择一些防守的阵型同对手周旋，尽量遏止对手的进攻，如果能抓住时机反击成功当然更好不过。在对手延迟的半场，玩家就可以选择自己平时比较擅长的进攻阵型全力进攻，尽可能多的把足球送入对手的大门。

每场比赛中只能按3次暂停，尽量利用对手暂停时候进入调整，这样就可以为自己留有后路，否则如果玩家早早用光了三次暂停机会，那当有队员受伤不能比赛或者在踢定位球时想更换主罚队员时就不能暂停了，严重影响比赛进程和心态。另外适当运用一些心理战往往也能得到不错的效果。

玩家在打造好最适合自己的核心风格后，最好尽可能掌握更多的对战风格,这样才不会被对手研究透彻，同时在遇到各种对手时也能灵活应变，置于不败之地。

最后就是提倡大家“Manner Game”，比赛中不要恶意拔掉网线，只要你的系统一断线，对战平台就会判罚这场比赛你以0:3告负。

网战只是一种提高水平和娱乐的方式，不要把胜负看得太重，只要能在比赛中有所提高就是最大的胜利。

欧洲各国玩家的水平层次不一，但都具有自己的风格，和他们对战，有利于全面提高自己的适应能力，因此可以牺牲一些比赛的流畅性同他们进行比赛。国内有很多水平不错的玩家，大家一起切磋更是有助于提高水平，因此希望大家都能踊跃地加入到联机对战当中。随着系列作品的不断改进，“实况”表现出了越来越多适合电子竞技的属性，日后必将成为主流的竞技游戏，中国的“实况”玩家要认识到这一点，团结起来，早日促使中国实况站在世界的巅峰!

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

桶狭间合战可以说是战国时代最著名的战役之一，奠定了织田信长霸业的基础，更使织田信长名扬天下。在游戏中更是将战役表现得淋漓尽致，可惜几乎全部的作品都将今川义元作为搞笑人物出场，我国的玩家更容易产生误解，因此本期将详细为大家介绍这名成功男人背后的"失败男人"！ □文/雪飞



Vol.2 从服装上几乎看不出他是一名武将，丝毫没有霸者之气，然而他却正是不折不扣的"东海霸者"！

鲜血铸就成功，东海第一强弓！

花仓之乱，血染家督位

今川家八代家督今川氏辉是一个短命鬼，年仅二十四岁便撒手人寰，而且没有留下子嗣。这样由谁来继承家督则成为了争论的焦点，当时的武门都以足利将军为标榜，家督中除了继承人外其余的儿子都要到寺院出家修行，以防止兄弟间为继承权争斗，当时有权继承的人只有两个，一个是今川氏亲侧室福岛氏所生的玄广惠探；另一个则是正室寿桂尼所生的梅岳承芳（幼名万菊丸，也就是后来的今川义元）。寿桂尼在今川家很有势力也自然希望自己的亲生儿子能成为继承者，而福岛氏的势力也不容小看，在她的手中掌握着高天神城、丸子城等一系列重镇。此时寿桂尼得到了今川家重臣太原雪斋的支持，太原雪斋从万菊丸四岁起便担任师傅的职责，可以说是对今川义元一生影响最大的人。随后今川家的另一重臣朝比奈泰能，迎娶了寿桂尼的侄女为妻，此后在太原雪斋的暗中游说下，逐渐得到了其他家臣的支持，今川义元方渐渐看到了胜利的希望。

1536年5月25日清晨，双方的军队在骏府城下初次交锋，进攻方的玄广惠探试图占领骏府城，但遭受惨败后各部队纷纷退回领地转为防御。6月初承芳军队发起了攻击，逐渐占领了惠探方的城池，惠探见状立刻逃入了今川家的名城花仓城。不过孤城难守，在刚还俗的承芳亲自带领下，6月8日承芳占领了花仓城，惠探只得逃入濑户谷普门寺。其他追随惠探的家臣们一看形势不妙，纷纷返回到承芳的旗下。虽然有福岛氏等拥护者监守普门寺，并求降以保惠探之命，但是老谋深算的寿桂尼和太原雪斋决定斩草除根。在6月14日，惠探在普门寺切腹自尽。第二年4月，惠探方最后的城池见付端城落城。到此这场粘满自己人鲜血的家督之争花仓之乱彻底结束。年仅18岁的今川五郎得到了家督继承权，被室町幕府正式任命为骏河守，受当时的将军义晴赐予一字"义"改名义元，后又拜官治部大辅，从四位下。

> 东海第一强弓!!
>
> **今川义元**
>
> 1519年-1560年，幼名万菊丸。三河守治部大辅。顺利完成了从守护大名到战国大名的转化。将国土扩张到三河、尾张东部，号称"东海第一强弓"。在桶狭间合战中遭受信长的奇袭，虽然全力而战，但最终并未能扭转败局含恨而亡。

缔结同盟，铸造东海第一势力

登上家督宝座的今川义元将太原雪斋聘为军师，第一步行动就是改善与周边大名间的关系。骏河、远江位于东海道的中心地带。北面甲斐武田氏自氏亲时代以来一直与今川氏处于交战状态。东面是占据相模、伊豆的北条氏，与今川氏有着亲缘关系；今川氏亲是北条早云的外甥，更是今川氏历来的合作伙伴。可是由于今川义元迎娶了武田信虎的女儿，导致了今川、北条两家间的纷争。在太原雪斋的努力下，义元之女嫁给了武田晴信（信玄）长子武田义信，晴信之子嫁给了北条氏康之子氏政，氏康之女嫁给今川义元之子氏真，三家成为了联姻关系，并成立了北条、武田、今川三国同盟。这样三国都免除了后顾之忧，氏康可以致力于关东之争，晴信则可以全力与夙敌上杉谦信周旋。对今川义元来说，则是消除了东北两方面的巨大威胁，可以集中兵力西进，实现今川家历代上洛的梦想。另一方面，义元还向三河出兵，并占领了织田方的安详城，活捉了城将织田信广。采纳了雪斋的进言以信广交换松平竹千代（德川家康），完全地控制住了冈崎及其周边，松平家臣属于今川家，三河成为今川家领国。

实行善政提高国力

铸就了东海第一大势力的今川义元得到了"东海第一强弓"的美誉，在内政方面他的表现也相当出众。战国时代各个大名向百姓收取的年贡相当高，大多是五公五民（即收获量一半归领主，一半归自己支配），甚至还有高达八公二民者。义元当政后，继续继承父亲的四公六民的贡率，深得民心。并且多次检地，撤废了多处关所，加强了港内治安的管理，保护了沿岸的商人及旅店。由于地理条件的优势，义元还大力发展沿海地带的海盐制造业，并开发金矿。义元的这一系列举措，不但提高了自己的名望，还强化了国家的经济和军事能力，为日后的上洛奠定了基础。从义元死后家臣冈部元信冒死索要他的首级，可以看出他很受家臣爱戴。



桶狭间决战，破碎的上洛之梦

1560年，义元为了完成自己的上洛梦想，统帅着大约2万5千士兵向西进发，展开了与织田信长的争斗，当时义元上洛的口号是"进京横扫不逞之辈，重建幕府安泰"。可惜义元长年的依靠，军师太原雪斋已经病没。战况对今川相当有利，但最前线的鸣海城、大高城被织田势包围，已经陷入危险的状态，今川军立刻派遣了救兵。这时虽说今川义元的目标是上洛，但恐怕也想顺便将任性而为的信长埋葬，吞并尾张的领土。随后今川义元收到了一系列的捷报：鹫津、丸根两垒攻陷；大高城兵粮运入；织田军的佐佐政次率领的约300人部队被歼灭，敌将阵亡。义元自是大喜过望，再加上酷暑难耐，连日的战斗使部队疲劳不堪，于是下令全军在桶狭间休息。这时忽然下起了暴雨，而织田信长却利用了这场暴雨，突然向骄傲轻敌的今川军发动进攻。在急风暴雨中，今川军的四千士兵陷入了混乱，因狭窄的地形条件所限，并不能发挥人数上的优势，在织田军的猛攻中，义元指挥着残军拼死抵抗。混战中义元亲手砍伤了织田军的服部小平太，但被服部小平太刺中了腹部，另一名士兵毛利新介趁机将义元斩杀。传说义元在临死的瞬间，咬断了毛利新介的食指……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

今川氏亲：1471年—1526年，义元之父，今川中兴之名将。

今川氏辉：1512年—1536年，义元之兄，体弱多病短命家督。

今川氏真：1528年—1614年，义元之子，母亲是武田信虎的女儿。桶狭间之后继承家督，但领土逐渐被武田家和德川家瓜分。今川家灭亡后，在北条家、德川家的庇护下存活。艺术家类型的人物，传世的和歌作品大约1700首，对剑技、马术等毫无兴趣，算得上是武门的悲哀。

太原雪斋：1496年—1555年，今川义元的恩师，绝对是对义元影响巨大的人。支撑着今川家黄金时代的天才军师，并在外交方面做出了杰出贡献。有观点认为如果他当时健在，义元不会有桶狭间之失。

■胡言乱语、雪飞杂谈

今川义元可以算得上是明君，无论是军事和内政方面，文才或者是武略都不愧于东海第一强弓这一名号。幼年开始师从明师太原雪斋，文化教养相当高，对公家文化狂热崇拜。今川家重文轻武的情况与战国时代严重脱节，因此在这种环境下成长的今川氏真最终葬送了今川家。

个人认为是天时地利人和共同导致了桶狭间义元之败：首先是对战场的分析不足，休息的营地选择不当，完全不能发挥人数的优势；其次天降暴雨，视野受到严重影响；今川军当时完全不把织田军放在眼里，是一支骄兵，而织田军人数虽少却是一支抱着必死决心的哀兵。其实胜败乃兵家常事，一次小小的失败并不能说明问题，可惜此次的战役可以说是信长崛起的起点，义元也没能逃出生天卷土重来。因此这次的失败使人忘却了义元的优点和成功之处，彻底成为了突出信长高大形象的陪衬，更在数百年后使义元成为历史游戏中的搞笑陪衬。

第二回 游戏产业中的活断层

电玩产业论

独特且古怪的双向选择性产业

“要说游戏产业的特点的话，主要是四点。1.强烈的双向互动性；2.高利益率；3.大销售量；4.商品开发的高自由度。”

这个论点如何呢？我们这一讲的标题不就是“产业的希望，业界的忧郁”么，我们这一节就来分析一下这个论点，阐述一下这个“产业的希望”。

首先是第一点。“双向性”，也就是英语中的“interactive”。一上来就是专门的经济学专门用语，但这并不是什么难理解的事情。很多人都打游戏到深夜乐此不疲，有了自己喜欢的软件会连夜排队去购买，这都是interactive这个词最形象的表现。

在古拉丁语的一支中，media的意思是巫女。也就是代表了人的肉身与神的意志的人神之间的沟通者。媒体在这个产业中也确实担负起了这样的一种功能。而具体到心理学当中的话，游戏这种东西有时会让人产生一些不可预料的无轨迹性的冲动，对消费者的心理有着非常强的引导力，从而实现拉动消费的事实。这就是所谓的游戏魔力？

第2点与第3点相对好理解一些。以低廉的成本制作的软件可以达到非常高的销量，同时它的单价要比成本高出许多。也就是说它拥有像贵金属类一样的高附加价值，可以在市场上创造出很高的价值。这也正是游戏软件的特征，也正因这个特征，游戏产业才能有今天的繁荣。

第4点有点麻烦。现今的产业论中，区分产业的方式是以新技术与新创意来区分的，以新技术为指导的产业为第二次产业，以新创意为指导的产业则为第三次产业。但要是说到游戏产业呢，想制作一个优秀的作品，是需要技术与创意相互配合的，有时需要技术，有时需要创意，有时又需要二者结合。比如说不同的制作计划书，“利用XB360的性能制作一个绚丽的游戏”、“利用NDS制作一个更新创意的作品”，这样的计划书都是很有可能出现的，而且是都有可能在市场上取得成功的。

从另一个角度讲，也就是说游戏软件在表面上是具备工业性的“产品”特征的同时，在一定程度上又要受到一些个人力量与想法的左右，某种意义上讲，又拥有艺术的“作品”特征。因此我们很难分辨，我们很难把它分清楚。就像我们管CAPCOM、NAMCO叫游戏厂商一样，实际上这些公司只是发行游戏，未必就是生产厂家，就如同您写了一本书，但作者的地方写的却是出版社的名字。但同时，往往这些厂家又都拥有自己的制造工厂、营销渠道以及开发相关部门，可以说是一个软件生产集团了，那我们到底该怎么界定呢？哎，安能辨尔是雌雄？

正因此，现在这个状况下，我们只能认定游戏是一个处于第二及第三产业之间的产业，叫2.5产业？

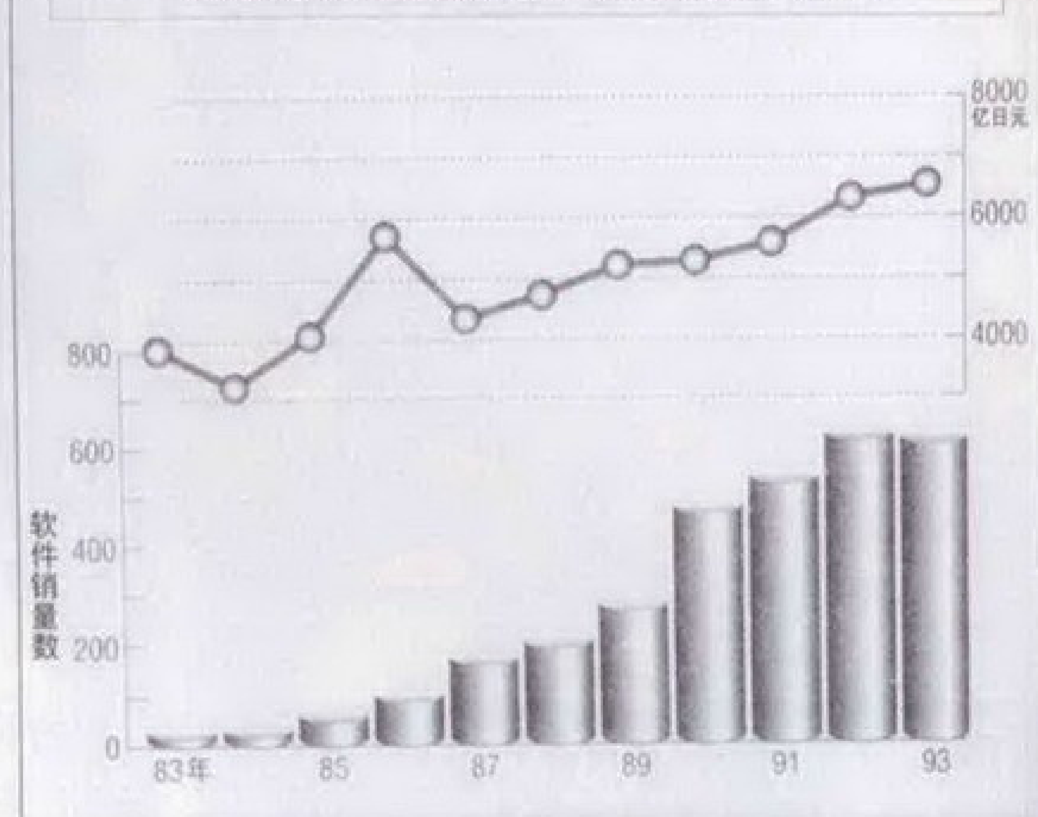
以上分析的1-4点，是游戏产业的特点概论。这4点是游戏产业能有今天的规模的原因，也是今后游戏产业继续发展下去的动力，也是其他产业所不具备的特征。

销售降低带来的负面影响

“游戏产业的一个特点就是小资本亦可参与，是一个在资本上相对门槛较低的一个产业。这就造成了参入企业过多，市场往往呈现供给过剩的局面，形成了一种过于残酷的竞争状态。因此在过去的十年间，每款软件的平均销量实际是呈下降趋势的。”

作为一个新兴产业，游戏确实取得了非常辉煌的成绩。但同时也产生了相当的问题，归结到一点上来说，就是游戏卖不出去。确实在游戏的发展过程中，有不少超越百万的作品，可是并不是每个游戏都能有如此命运。

举例来说，1993年，全部机种上共有超过600款游戏发行，但其中超越百万的作品连10个都不到，而另一方面，却有接近50%的作品总发行数也就在2万左右。也就是说当时一般软件的目标是卖过3万，而达到5万就算是热门作品了。这种状况到了今天不仅没有改善，反而更加恶化了。



当然游戏曾经没有现在这样的窘迫，比如1984年，当年发售的游戏有40%达到了百万的成绩，但是20年过去了，我们现在想当年的那些成绩，未免是没有太多意义的。游戏业已经发生了巨大的变化，这点我们必须要认识到。根据每年的《游戏产业状况白皮书》，我们发现近10年内游戏产业的增长达到了平均17%，听起来是个不错的数字。但跟每年不断膨胀的发售游戏数目相比，这个数字实在是微不足道。

请看本页的图表，您就不难发现，每款作品的平均销量的下降是实打实的事实。完全不夸张的说，现在每天都有2款左右的游戏发售。很明显，这已经形成供给过剩的局面，对于游戏厂家来说无疑是一种很要命的局面。

当游戏卖不出去的时候，更多厂家想的不是如何“制作品质更高的作品”，而是将有限的资金用于“制作更多的游戏”中去。也就是说用市场学用语概括，游戏业各要素都采取“多品种少量生产”的生产路线，因此也就构成了当今过当竞争的局面。

本讲的名字里还有“业界的忧郁”这样的字眼，那忧郁从何而来呢？有四点：1.销售额降低；2.多品种少量生产；3.供给过剩；4.销售额继续降低。您从1到4看完一遍之后，再从4念到1，没错，这就是所谓的恶性循环了。

这样的“繁华”，还不够忧郁吗？

第二讲 游戏产业的活断层

游戏是生活必需品？

1995年初，日本阪神大地震。在一个已经成为废墟的原居住区中，救援队救出了一个被困在废墟中57小时之久的一个小学三年级男生。当着电视台的摄像机，救援队员问道：“还好吗？现在想要什么？”

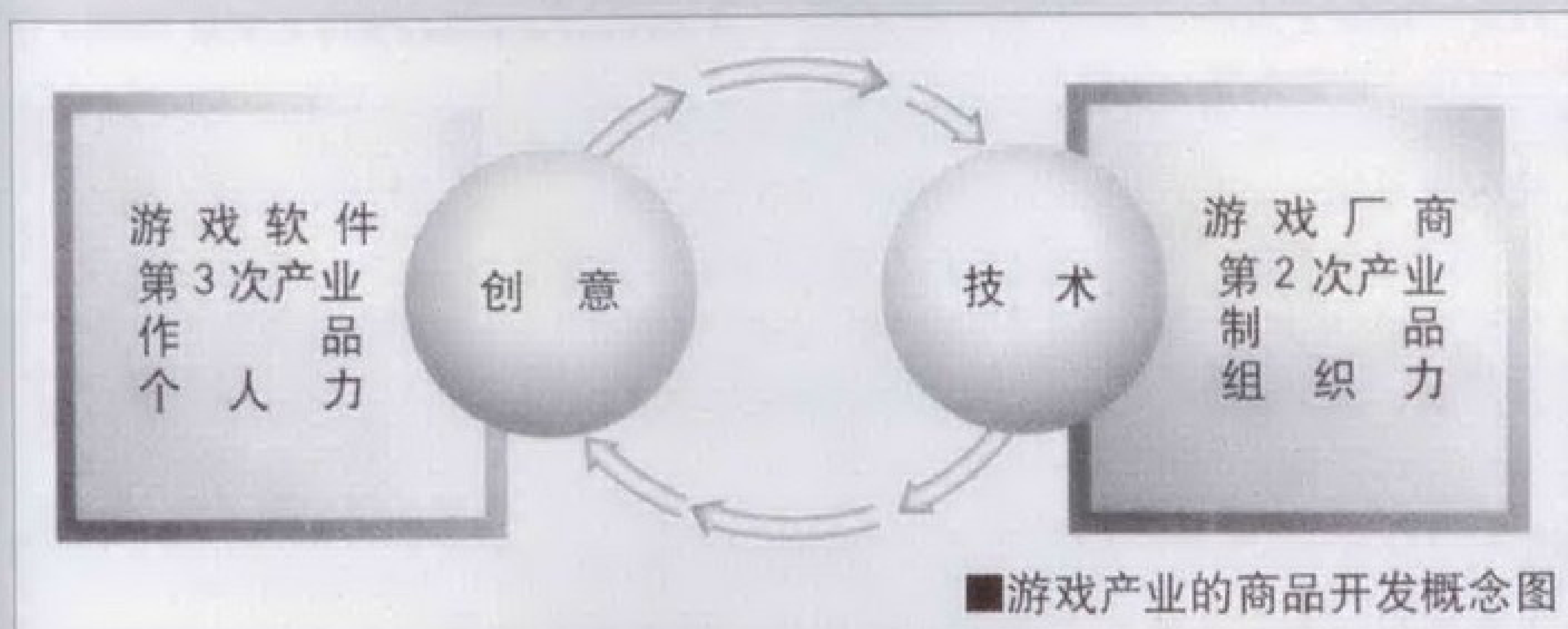
这个孩子说道：“我要想一台SFC。”

这可不是时下流行的冷笑话，这是1995年1月20日朝日新闻上的一则新闻。“想喝水”、“想睡觉”，这都很正常，但这个孩子的回答却有点过于与众不同了。被困57小时后，对于他来说，生理的需求却远比不上SFC的诱惑。

不仅仅是这一个孩子，在那场浩劫之中，避难所中拿着掌机游玩的少年身影随处可见，很多孩子的希望都是“希望能早点回家，这样就可以用电视打游戏了。”

在水与食物都比较匮乏的避难所中，很多人都在为自己明天的生活感到担忧。于是这些孩子们队游戏的渴望也就与之形成了鲜明的对比。任天堂也特别发出了一份最特殊的赈灾物资：5000台GAMEBOY。

于是游戏就成为生活必需品了？



■游戏产业的商品开发概念图

↑游戏软件在表面上是具备工业性的“产品”特征的同时，在一定程度上又要受到一些个人力量与想法的左右，比如一些才华制作人的创意和点子等，因此在这个意义上讲，游戏又拥有艺术的“作品”特征。正如图中所示，创意与技术的几个构成要素间形成了一种一定条件下相互制约，在一定条件下又互相促进发展的复杂的影响关系。

秘技天地

最近的游戏真是多得玩不过来,关于这些游戏的秘技自然不能少了。本期为大家精选了几部时下流行游戏的秘技，包括《生化危机4》日版的一些改造要素，DIY达人们可以自己动手了。　　□责/猴子

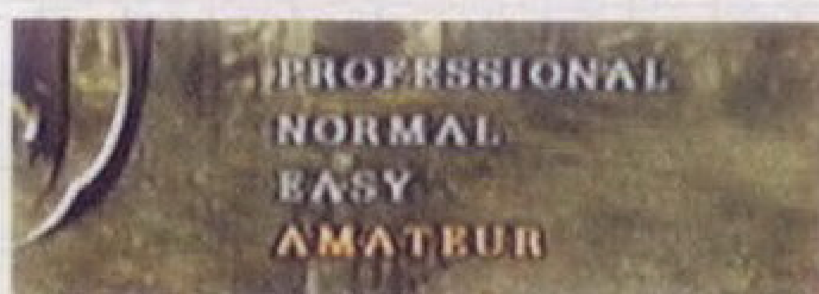


《生化危机4》是众多PS2玩家期盼许久的年末大作。由于一些不可抗拒的因素（汗），国内玩家一般是按照欧版—美版—日版的顺序玩的。严格地说,日版除了有个Bio Hazard的名字之外,其素质和难度远低于欧美版。好在网上的朋友们发现了修改系统存档的方法，使日版和欧美版一样带上了血腥暴力的效果。然而猴子这些天来由于游戏过度，头发越掉越多，渐渐自己觉得“生发危机”马上就要到来了。

PS2 生化危机4

日版　秘技实用度：★★★★

●关于日版的新难度AMATURE(高手无视)



日版的AMATURE难度是为初次接触生化4而且自信心不足的新手准备的超业余级难度。在这个难度下，LEON在游戏一开始时就拥有散弹枪（相对地，村庄里那支喷子就没有了~），而且武器的初始弹仓容量比其他难度下要大一倍（手枪20发，散弹枪12发）。而且子弹包的容量比其他难度要大得多（如手枪子弹一包可以装150发）。敌人的攻击力和攻击意识也下降了不少。如果有玩家认为美版或者欧版的难度太高，不妨先从日版的这个难度玩起。

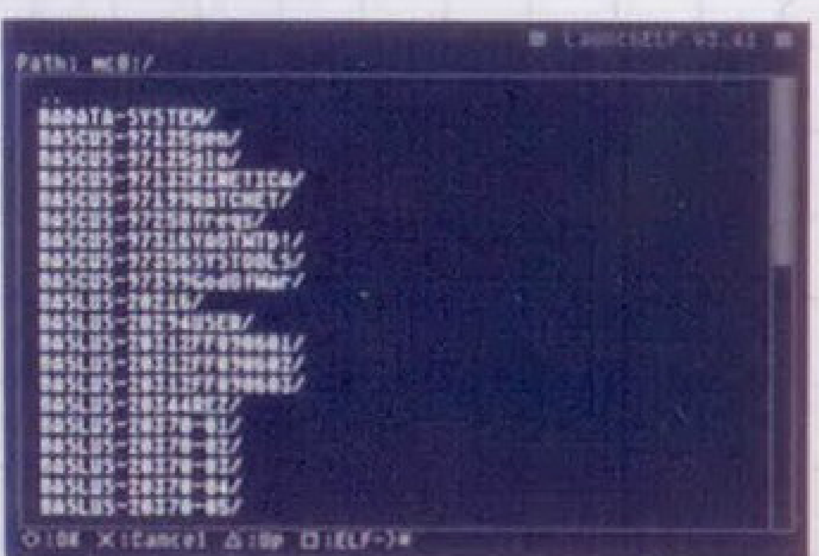
●在日版中轻易获得隐藏难度和剧情

在美版中，想打出隐藏的ADA篇剧情以及PROFESSIONAL难度的话，必须将NORMAL难度通关一遍。而日版只要通一次EASY就可以获得第一套隐藏服装和购买隐藏武器（3连发手枪和无限火箭筒）。另外EXTRA中的ADA篇剧情ANOTHER ORDER（欧美版的SEPARATE WAYS）以及ADA THE SPY（欧美版的ASSIGNMENT ADA）也会出现。（PS：在这里鄙视一下日本人的英语水平，ADA篇的美版标题本来很有味道，怎奈日人英语苦手，只好用比较简单的词汇来代替。）

●日版血腥程度提升大法（日版fans+暴力爱好者必见！）

众所周知，生4的日版之血腥程度比起欧美两个版本都差了不少，不但在游戏前期打敌人时不能爆头，而且LEON阵亡时的“死相”也少了许多（如电锯断头、硫酸毁容等）。当然了,如果各位不喜欢这些恶心内容的话,那么本秘技可以无视。但是如果您既想看这些情节又对RESIDENT EVIL这个标题不满意的话……

经过一些网友的研究，我们找到了2种让日版BIO4恢复血腥的修改方法。由于这些方法需要使用一些非官方的周边，所以请大家自愿进行改造。



方法一：用LaunchELF改造存档（完美继承记录）

改造的前提是你必须有一个欧版或者美版的存档，这里以常见的欧版为参考对象。

准备工具为：LaunchELF工具盘一张，USB硬盘一个,配置不太落伍的电脑一台。

具体改造方法：将U盘插在PS2的USB口上，使用LaunchELF，将游戏记录拷贝到U盘上。以BIO4系统SAVE为例(下同)，可以看到是一个名为BESLES-53702SYS的文件夹。里面有三个文件分别是BESLES-53702SYS、bio4.ico、icon.sys。把文件BESLES-53702SYS改名为BISLPM-66213SYS。接下来用日版BIO4的游戏在记忆卡上生成一份SAVE。再通过U盘，用LaunchELF把改过名字的数据文件放回到日版的SAVE中，覆盖原日版SAVE中的数据文件。之后换上日版盘看一看，LEON的脑袋是不是可以被电锯男切掉了?

这种改造方法不但可以使日版恢复血腥,而且连以前欧版打出来的EXTRAS和隐藏的武器、剧情也一并移植过来，节省了大量游戏时间。但是改造起来比较麻烦。

方法二：用金手指进行改造（简便易行）虽然笔者一直主张不依靠金手指类的工具来改造游戏，但是这次例外。为了看到能爆头的BIO4，就请仁慈的主原谅一下下吧……何况这个改造只需要用一次金手指，以后就可以直接无视了……

首先需要用日版生成一个系统存档。随后按照下面的指示输入金手指码。以最常见的XPLOADER和AR2这两种为例：

XPLOADER4格式	
主码	902A7928 0C0A89E0
开启暴力血腥特效	00431C29 00000001
AR2格式	
主码	EC878560 142C2EC0
开启暴力血腥特效	3CD69F51 1456E7A6

之后进入游戏，在开始游戏后存一个档退出，就可以把血腥特效保留下来了。



PS2 狂野历险4

日版　秘技实用度：★★★

●获得隐藏道具：

在バックライ车站的红色ヤカン亭屋檐下，向アンディ的方向滑行，借助二段跳能够到达屋子顶端。注意跳跃的时候需要把握好时间。上到屋顶后可以获得道具レベルアップル。

●隐藏的欣赏模式：

在EX File画面，选择キャラクターボイス，按住R2当光标到达最下方时按下×键退回，选择“OP・ED鉴赏”，再按一下L2，就可以进入隐藏的欣赏画面，这样就可以欣赏游戏中的剧情和其他动画了。这其中包括一些游戏中出现的经典过场动画，以及珍贵的结局画面等等，值得一看。

PS2 灵魂能力3

日版　秘技实用度：★★★

●剧情模式下的分支选择与隐藏武器

在无CONTINUE的情况下，按照以下途径来选择分支：

ZASALAMEL	上・下・下・下・下・下	MAXI	上・下・上・下・下・下
CASSANDRA	下・上・下・下・下・下	成美娜	下・上・上・下・下・下
TAKI	下・下・下・下・下・下	YONG-SEONG	上・下・下・下・下・下
御剑	下・下・下・下・下・下	TALIM	上・上・上・下・下・下
SIEGFRIED	下・下・上・下・下・下	RAPHAEL	上・上・上・下・下・下
BIGHTMARE	下・上・下・下・下・下	雪华	上・下・下・下・下・下
IVY	上・下・上・下・下・下	吉光	下・上・上・下・下・下
ASTAROTH	下・上・下・下・下・下	ROCK	上・上・下・下・下・下
VOLDO	下・上・上・下・下・下	S0PHITIA	下・上・下・下・下・下
TIRA	上・下・上・下・下・下	OLCADAN	上・上・上・下・下・下
KILIK	上・下・上・下・下・下	CERVANTIS	上・上・下・下・下・下
香华	下・上・上・下・下・下	LIZARDMAN	下・上・上・下・下・下

最后会和NIGHT TERROR对战，胜利后取得武器“古き者”。

●关于存档损坏的恶性BUG：

本作的Sword Chronicles Mode（圣剑史书模式）中可以使用自创角色完成剧情，本来是很不错的一个亮点，但是很多人在游戏时发现自己辛苦打的存档突然间就坏掉了。起初以为是使用金手指等非法周边引起的副作用，后来NAMCO官方证实，本游戏的圣剑史书模式在进行时，如果在存档结束游戏后再用这块记忆卡进行其他游戏，而且存了记录的话，那么原《灵魂能力3》的圣剑史书记录就会被损坏！值得庆幸的是游戏里其他模式的记录不会受到影响。NAMCO官方称，此BUG暂时没有修复方法，只能在进行游戏时，不要用这块记忆卡存储其他游戏的记录。对于这么不厚道的解释，我们也只能一叹了之了……总之想玩圣剑史书模式的玩家最好还是准备一块专用记忆卡比较好。

NDS 龙珠Z 舞空烈传

日版　秘技实用度：★★★★

●关于2人合体技

技名	入手条件	使用角色
魔闪光杀炮	完成短笛的剧情「クウラとセル」	短笛和悟饭（超）
地球の战士たち	完成小林的剧情「地球の战士たち」	小林、乐平、天津饭
クラッカフォメション	完成基纽的剧情「必杀！特战ストム」	基纽和弗利萨
セルジュニア乱舞	完成沙鲁的剧情「セルジュニアの地狱」	沙鲁（完全体）和小沙鲁

●关于3人合体技

组合名	成员列表
恶人组合	沙鲁、弗利萨、魔人布欧（恶）
Z战士前辈组合	悟空(普)、贝吉塔(普)、短笛
超级家族组合（悟）	悟空(超)、悟饭(青年)、悟天克斯(超)
超级家族组合（贝）	贝吉塔(超)、特兰克斯(超)、悟天克斯(超)

PSP 怪物猎人Portable

日版　秘技实用度：★★★★

●道具增殖大法

本秘技只适合复制珍惜度在3以下的道具，包括回复用的。

1. 首先要有2台机器联机。
2. 把自己（A机）想增殖的道具传递给另一台机器（B机）。
3. 随后将A机的游戏不存档而关机结束。B机回到宿屋中存档就寝，关机与否都无所谓。
4. 再打开A机。由于不存档关机时道具不会被记录，所以道具还是原先的A机上。而B机的道具就凭空增加了。

这样做虽然属于比较旁门左道的方法，但是非常实用。唯一的遗憾是不能复制稀有的道具。

●隐藏的道路

在沙漠中发现。在第2个场所中沿着左侧的墙壁行进，会走到没有道路的地方，再往前走就会被传送到第7场所。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

～谨贺新年！(后篇)～

上一次地狱中的四个白痴为大家讲解了不少关于新年的知识。可惜因为版面有限，还有很多话没有说完。这一期我们将继续关注地狱中的新年。How are you getting on in the hell?

三问： 想不到咱们中国的十二生肖里还有这么多知识呢。在中国，过新年的时候，咱们都在门口张贴对联，放爆竹放焰火。不知道日本有没有焰火呢？

蓍子： 有。焰火在日本称为“花火”（はなび）。不过日本人可不在过年时放这个东西。他们一般是在夏天过节时才放的。你要是玩过“太鼓之达人”的话就应该明白，焰火是夏日祭的重要组成部分。

风林： 怪不得《机器猫》里有一章，小时候的野比向奶奶要焰火，奶奶还对他说，“现在没到夏天，哪里来的焰火呢？”

猴子： 日本新年的标志物有许多。包括门松和镜饼。门松（かどまつ）是用松枝和竹子做成的装饰物，由于日本地方狭窄，不是处处都有松树，所以有的地区就用其他的常绿树来代替。门松的来历说法不一，比较可信的一种说法是招引神灵降临的标记物。在新年到来的时候，为了让福神降临到自己家，人们在门口插上松枝和竹子。后来就成为一种习俗了。不过这种习俗是从民间流传开来的，以前上流社会贵族家的门口是不插这个的。而在今天，日本皇室成员所在的皇居也不设置门松。此外在伊势和富山一带也没有立门松的习俗。



蓍子： 镜饼（かがみもち）是用日本的“饼”，也就是前面说过的年糕做成的。之所以叫“镜饼”，因为它像古代的铜镜一样圆。日本人相信，镜子里有神依附。此外圆形的饼有团圆的意思，大小两个镜饼加起来，然后在上面放个小橙子。还有装饰的红白纸条，以用来驱魔避邪。橙子在日语中叫“だいだい”，和“代代”发音相同。所以圆饼加橙子就是“代代团圆”，有吉祥喜庆之意。

三问： 不过这东西可不能随便吃哦。过年那几天，日本人要供奉神灵，而镜饼这个东西因为要拿去供神，所以要摆在家里最尊贵的位置。如果是大宅子的话，每间大屋都要摆一个。

猴子： 如果是10平方米的小屋子呢？

三问： 摆在电视机上。许多房间窄的日本人都是这么做的。在日本，家里最尊贵的电器是电视机，因为人们闲着无事只会盯着它看，而且还经常一拜一拜地磕头。

风林： （怒）那是你电视看太多，打瞌睡了啦！

蓍子： 镜饼要在家中供奉10天，然后在11日那一天就可以吃了。不过……那时候的饼已经冻得和石头差不多了。所以吃法也得换一换了。一般来说都是烤着吃，或者和其他食物烩在一起吃，美其名曰“杂煮”。只是有一点需要注意，这个“饼”在吃时是不能用刀子切的，必须用木槌打碎方可食之。因为新年的时候动刀是不吉利的，何况“切る”在日语里也可以写作“斩る”，是杀人的意思。

猴子： 日本人过年不吃饺子，真是没口福啊。

风林： 你吃够了没？关于饺子的问题还是下回再讨论吧！过年的时候只知道吃，不怕肠胃闹毛病啊？

三问： 言之有理。新年伊始，万事之初，做点事情是很有意义的。比方说，会弦乐的人在新年时有“初弹”，会管乐的人有“初吹”，舞蹈家有“初舞”，太鼓达人有“初打”，花道有“初插”，茶道有“初釜”，俳句有“初句会”，至于书法嘛，当然也有“初书”了。日本的年轻人不管平时练不练字，在新年的时候是一定要写上一笔的。如果写得不好，就是要遭人笑话的哟。

蓍子： 除了书法之外，在日本比较流行的还有“寒稽古”，实际上就是冬泳啦。古代的武士强调用冷水浇灌身体以锤炼意志，所以在日本冬天游泳的人有很多。游泳的姿势也是仿照古代的泳法，不像现在的仰泳、蛙泳、蝶泳一样，基本上……就和狗刨儿差不多吧。怎么样？有时间咱们也效仿一下下，到北海或者昆明湖去游它一回吧？（被其他三人狠K一顿）

风林： 我们平时工作量大得很，这时节让我们去结了冰的湖里游泳，那岂不是一个心脏麻痹就挂了……怎么想的么你……

猴子： 依我看，还是在新年时打开游戏机，来个“初玩”比较好……

三问： 玩？那你可说到点儿上了。过年的时候，可是孩子们玩得相当开心的时候哦。日本民间流行的新年儿童游戏有三种，分别是风筝，陀螺和羽子板。

蓍子： （从地上爬起来，扶正被打碎的眼镜）风筝（たこ）是在江户时代从海外传来的。最初引进风筝的长崎直到现在每年还有召开“风筝大会”。日本的风筝经过几百年的发展，逐渐形成了自己的风格。一般的风筝都是长方形的，上面有装饰性的文字或图画。比起国外风筝之重视飞行能力和坚固程度，日本风筝在造型方面更加讲究一些，也有许多形状奇异的风筝出现。

三问： 陀螺在日语中叫“独乐”（こま），大概是因为一次只有一个人能玩的原因吧。它也是从中国流传来的玩具，原先只供宫廷中的贵族们玩，但是后来就普及到平民中了。这种陀螺的玩法是先用绳子缠上N圈，然后一下放开，这一抽一转的力量足以使陀螺转动很长时间。当然了，日本陀螺的玩法和花样是远比不上中国的陀螺的。

风林： 最后说的就是女孩子们玩的羽子板了。日本的“羽子板”（はごいた）是用专用的木拍子，像打羽毛球一样游戏。不过打的球和中国小孩踢的毽子差不多。大家在电视上可能见过，如果输了的话就要用笔在脸上乱画。野比就是每年都被小静她们画得满脸是花的。

猴子： 我也要玩！哪怕被她们画成鬼符脸也要……（被三问用门板拍倒）

三问： 多大的人了，一提到MM就这么一副猴急的样子……不过你本来就是猴子吧，算了。最后说到的是新年的尾声。15日被称作“小正月”，新年的庆祝活动到达了一个高潮。在这一天，人们把门前装饰的门松烧掉，送神灵返回天上，这种活动称为“左义长”（さぎちょう）。最近由于考虑到环保问题，人们对于门松中一些塑料树脂类的垃圾进行分类回收。以往的传统随着社会的进步发生了改变。过了15号之后，日本的新年基本上就结束了。这个周期和中国的春节确实很相似啊。

蓍子： 从这些新年的习俗，我们可以看到日本这个国家受中华文化影响之深，但是日本同时也从不固执地墨守成规，所以它的新年又和中国的相差很多。

风林： 好了，借着这次机会，我们又探讨了不少有趣的知识。OK，我们的新年特辑就要告一段落了。咱们大家一起对读者说一声：

众人： あけましておめでとうございます！！



日文：希望と冒险に满ちた一年になることを祈る

中文：衷心地祝福你在新的一年里充满希望与冒险。

日本的新年习俗（之二）

在新年的第一天，人们要到神社去初诣。此外还要给亲友寄贺年片。日本的贺年片叫“年贺状”，基本上和中国与其他国家的贺年片没有区别。只是年贺状上多印有生肖动物的图案，而且造型丰富，色彩比较鲜艳。日本的青少年在写“初书”时都很用功，也有人在神社许愿时写下字条希望自己的字能写得好一点。（其实平时多练练不就好了嘛……）新年的喜庆一直持续到15日（左义长），这与中国的春节也十分相似。

【谨贺新年】



↑早安少女组的主唱石川梨华在新年时为广大的Fans们书写祝福话语。

百万殿堂

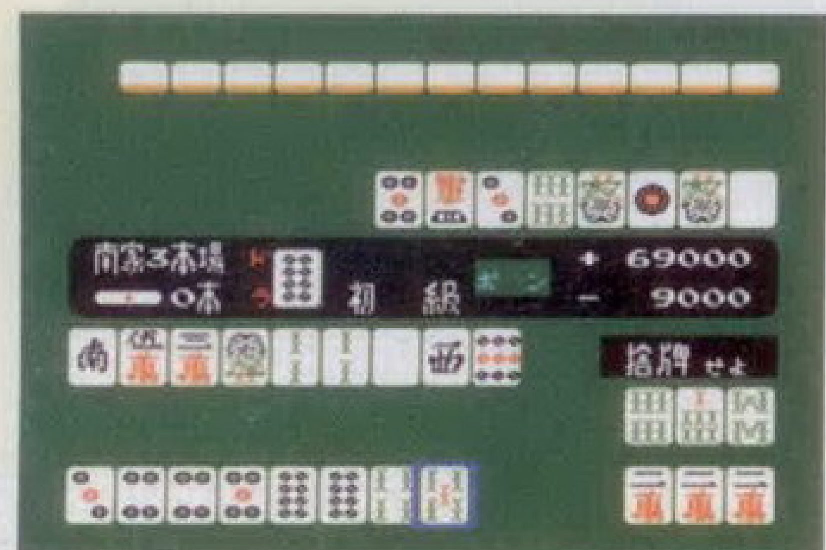
在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！

←请注意这个麻雀不是天上飞的也不是可以吃的!

传统麻将游戏的开山之作！将文化发扬光大的百万奇迹！

本刊译名:麻将　**外文原名**:麻雀
厂商:任天堂　**发售日**:1983年8月27日
类型:益智　**对应人数**:1人
使用媒体:卡带

提到麻将，相信没人不知道，也没几个人不会玩。因为麻将不单是一种娱乐活动，还可以说是一种传统文化的流传。无论在中国还是日本，麻将都是非常流行的娱乐活动。由于麻将娱乐中有



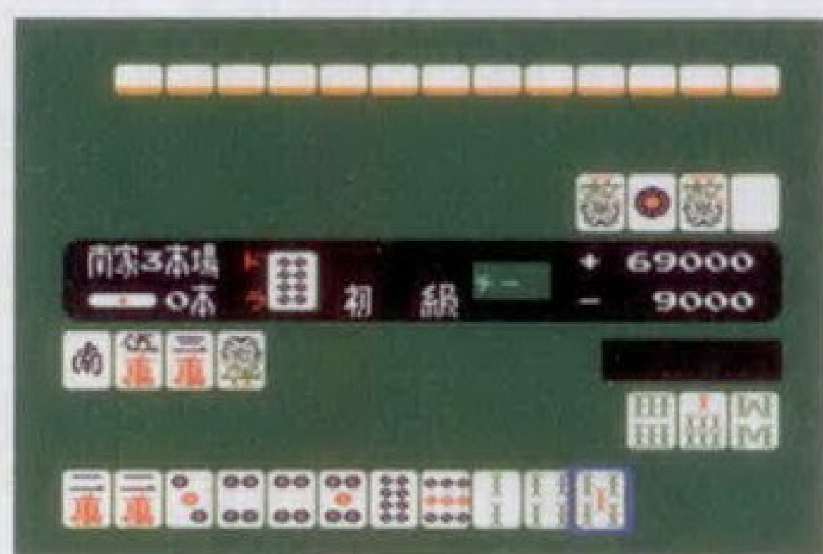
赢家和输家之分，因此在两国利用麻将赌博的活动时有发生，以至于麻将在我国几乎已经成了赌博的代名词。数年前在国内的街机厅内曾经出现了大量的麻将游戏机，早一些的有“天开眼”、“黄金牌”“电子基盘”，晚一点的比如说“对花”、“大满贯”等等，这些麻将游戏曾经毒害了无数的青少年，榨取了他们的血汗，为那些借此赚钱的老板们确实大挣了一票，不过好在现在这些机器早已从我们视线中消失。而作为麻将游戏鼻祖的本作其实是一款老少皆宜的益智游戏，并开创了麻将游戏的先河，令任天堂始料不及的是随着社会的发展，这一类型游戏逐渐演变，“它”的后代们渐渐变质，并最后落得“赌博游戏”的下场。

一个人打的麻将

本款游戏表现不俗，竟然击败了马里奥在1983年出品的游戏销量名列第二，累计销量213万。能取得这样的成功，恐怕是任天堂看准了当时日本社会正在流行麻将，而平时的麻将必须要凑齐四个人才能进行，并且受场地限制，然而在生活节奏日益紧张，人们为了生计不得不到处奔波的现代社会，恐怕很难能聚齐三个好友在家中尽情玩耍。如果去街头的麻将屋打牌娱乐，却有参与赌博的嫌疑。这样本款游戏的出现为那些喜爱麻将运动的玩家带来了福音，不用凑齐人数选择场地，只要家里有电视和FC，玩家一个人便能随心所欲地享受麻将的乐趣。任天堂的眼光非常准确，看到了现代生活中人们的生活压力，并利用自己的FC为大家释放缓解压力，将大家熟悉的东西搬上游戏的舞台，吸引了更多的玩家。不过麻将在当时的日本，只是成年人甚至可以说只是成年男子的娱乐，因此从本款游戏的销量不难分析出，当时购买游戏卡带的有很大一部分是成年男子，他们也在游戏中寻求快乐，也说明当时的FC并不仅仅是孩子的专利。也许正是因为任天堂在进军游戏市场最初便将许多国民运动原汁原味地呈现给大家，才使得FC获得了巨大的成功。

掀起游戏高潮的经典之作

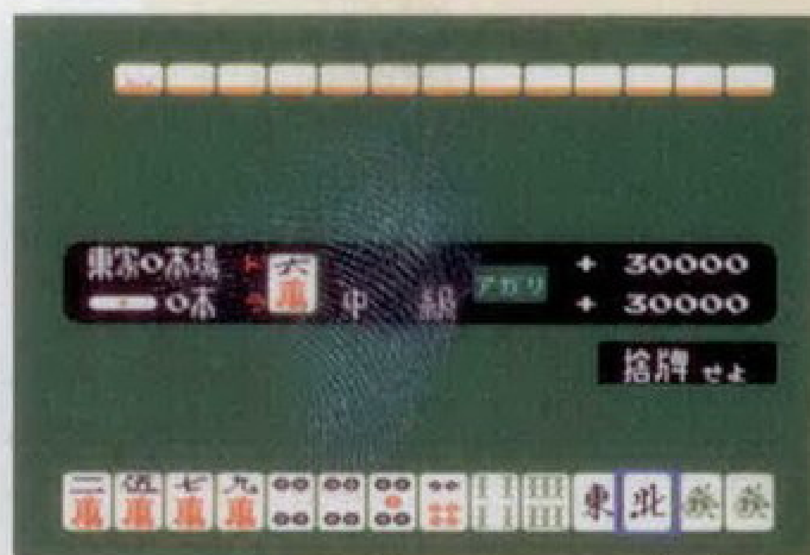
当时是游戏机刚刚起步的阶段，更没有掌机，因此选择这种国民熟悉的题



材制作游戏更是明智之举，可以吸引到更多的玩家注意，发掘潜在的客户，甚至可以使麻将的爱好者成为游戏的爱好者。不过制作这种类型的游戏更需要相当的细心，因为稍有偏差便会弄巧成拙，使得玩家对游戏反感。而本作对应了不同麻将水平的玩家，设有三个难度，分别对应初级玩家、提高型玩家和很有自信的玩家，这样一来无论是新接触麻将的玩家还是麻坛高手都能在游戏中找到对应自己的游戏。

日本麻将规则潜谈

我国的玩家可能对日本麻将的规则不太了解，导致不能投入游戏。日本麻将乍看很复杂，其实却很简单。与我们的麻将相同的是，在游戏中也可以吃、碰、杠、胡，大规则与中国麻将相同，但是在计算番数则很有日本特色。在胡牌前如果选择了り－ち－（相当于我们的“报听儿”），以后再抓到什么牌，只要不是自己要胡的牌都必须打出去，因此在“报听儿”前一定要慎重考虑，最好预先留出好胡的牌，但是“报听儿”也需要受条件限制，首先是不能吃牌碰牌，其次手中不能同时有三张一样的牌和一、九数字以及东南西北等风牌，其他的规矩要因时而异，只能请玩家自行体会啦。在吃牌碰牌后，也有很多的限制，比如说门不清儿的时候手里必须断一九，也就是说手中不能有一、九边张和风牌，但是如果有三张相同役牌则可以打破门不清儿必须断一九的限制。所谓役牌即是麻将中的红中、发财和白板。日本麻将的算番也是一绝，值得研究。立直一发（2番）是指在游戏中没有吃牌碰牌，报听儿后的下一张牌立刻就胡（对手打出的和自己抓到的都可）；自摸（1番）没有什么好说的，跟咱们的完全一样；一气通贯（1番）就是指我们常说的“一条龙”，番数的计算根据这九张牌是否全部自摸而不同；七对子（2番）则与我们玩牌时的七小对完全一样；一色两顺（1番）是指在万、筒、条中有相同的两条顺子，比如说手中有三四五万两对；三色同顺（2番）则指的是在万、筒、条三门中有相同的顺子，比如说手中有四五六万、四五六筒和四五六条；对对胡（3番）与我们的麻将可能有些差异，就是指手中只有两张相同的牌，剩下的牌全部是三张相同；混一色（2番）则是指手中的牌只有万、筒、条中的一门和风牌；清一色（6番）顾名思义是只有一门的牌；平胡（1番）比较复杂，手中不能有三张相同的牌，想胡的牌也不能是边张或者是卡张；全带一（2番）则是要求手中成套的牌，必须都带有一或九而这只是日本麻将规则的一小部分，而且根据是否门清算番也有不同。至于四暗刻、清老头、大三元、绿一色等等属于传说中的牌，而且都是役满再此就不详细介绍了。如果您对日本麻将很感兴趣，那么最好的学习方法就是找到这款销量213万经典游戏玩一下。　□文/雪飞



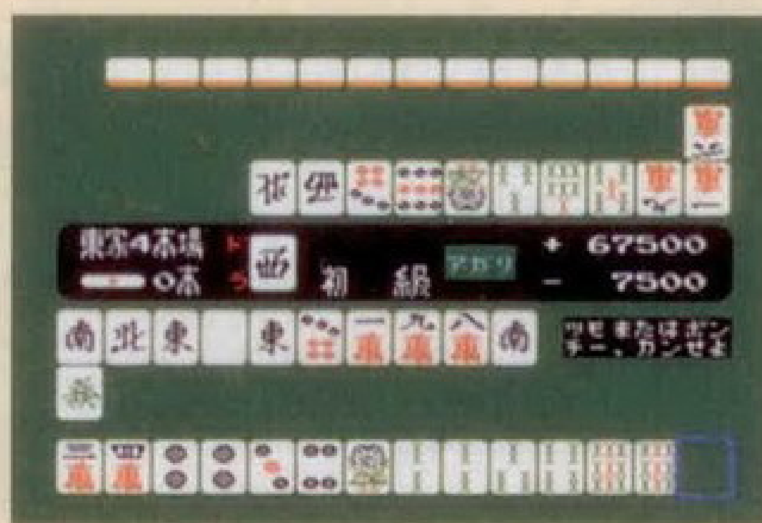


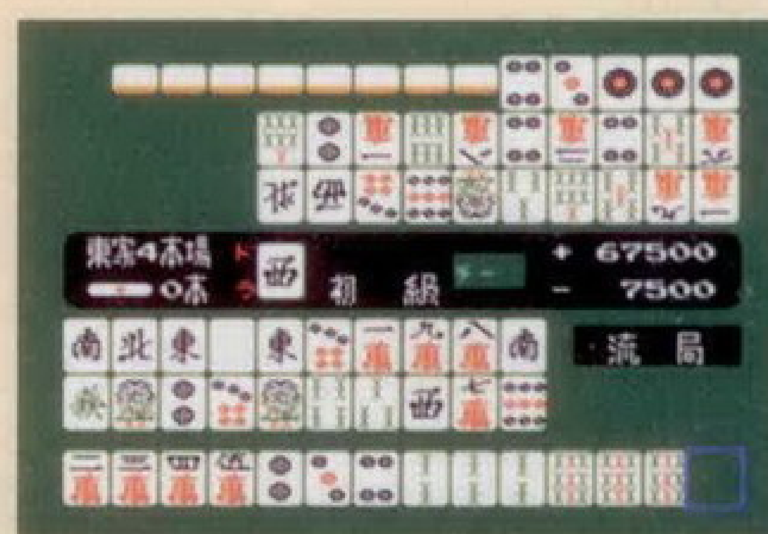
益智游戏的开山鼻祖

麻将是一项体育运动，虽然参与的人员只是坐在一张桌子前安静地打牌，但其实是斗智斗勇。不但要考虑自己需要什么牌，还要考虑别人需要什么牌，如果不搀杂上赌博因素，绝对是一项有益身心健康的正当运动，现在我国已经列入正式体育比赛的行列。而正是这款游戏开辟了麻将游戏的先河，也可以说开辟了益智类型游戏的先河。虽然角色扮演的游戏很好玩，很容易将人带进游戏的世界，与游戏的主人公共烦恼共开心，但是它要消耗大量的游戏时间和精力。而益智类型的小游戏虽然看起来比较简单，但游戏性一点不差，只要有一点点时间就可以拿来享受一番，更不会耗费玩家的精力。而本款游戏更成为日后麻将游戏的规则典范！

麻将宝牌

在图中翻开的西风表示本场麻将中的“宝牌”胡牌后手中只要有一张，便会自动加上一番，因此在游戏中尽量多留住手中的宝牌为好。





麻将流局

日本麻将的另一特色，只得是双方都没能胡牌，如果两人都已经“上听儿”或者都没“上听儿”则和平结束，而只有一方未上听则会被扣除罚金。

魂斗罗街机版

魂斗罗AC

残命制……是	命数……3
关卡数……10	血槽制……否
密码……无	难度选择……DIP
机种……ARC	发售……KONAMI
开发……KONAMI	发售日……1987.2.20
价……——	PALY人数……2人同时

战场动作射击的时代开创者

当时魂斗罗最让人震惊的就是角色超酷的动作，缩成一团的跳跃，趴下，碰到电线时的举手动作，还有被打到的时候向后一个小翻身就死掉的动作，这么多的动作在当时看来的确是有点超前，而且用几个按钮就可以轻松做出这许多动作，轻快的操作感正是魂斗罗的魅力所在。

魂斗罗比起当时其他的当红游戏都不太一样，不管是MARIO，魔界村还是恶魔城都是差异甚大的。拿KONAMI同社的战争题材游戏《绿色兵团》做个比较，二者的差距就很明显。

《绿色兵团》的基本武器是一把小刀，远距离射击武器也是有数量限制的，这导致了游戏基本围绕近身战展开。而魂斗罗却是子弹无限制，且可以控制方向进行8方向射击，在横向卷轴的世界里把敌人的大军逐个杀死。

敌人的火力也相当猛，不止是一个，而是多个火力点由不同的方向一齐射击，目标只有一个——当然就是你！杀不尽的敌兵不停地冲过来，你除了不停地开枪，没有别的选择。在这紧迫的紧张感里体验超绝的爽快感，还有漫天的子弹，硝烟，和破坏后的爆炸，描绘出一幅独特的战场画卷，这是从前的任何游戏都没有的。

比起之前的MARIO类的游戏，魂斗罗把“跳跃”和“射击”要素糅合在一起，成为后来多数名作的前身，开创了一个动作设计游戏的新时代。

魂斗罗真正的意义是“电影式的游戏”

魂斗罗整个作品中都洋溢着很浓的电影气息，很有影院的效果。现在来看，魂斗罗受外国电影的影响是一目了然的。但它学到的，不止是美国英雄式的主角造型。

从热带雨林潜入，到攀爬瀑布，再到敌人的雪山基地，最后是异次元空间的外星人基地，奇思妙想的关卡设计。

在这中间勇士们要跳过会爆炸的桥，潜伏在水中伏击，击破直冲过来的战车，躲过猛地喷出来的火焰。还要面对谜一样的敌人，UFO，生化人……还有复杂的地形，这一切都没有任何文字说明，想从这个战场上生还就全要靠玩家自己的操作。给玩家一种自己就是战场上的英雄的感觉。给人观看动作大片的刺激感。

超绝的操作感和电影一样的游戏进程，才保证了十数年之后这个游戏的经典地位也没有丝毫动摇，并且在全世界范围内仍有极多的拥护者。

魂斗罗成功后的1988年，街机上推出了续篇《SUPER魂斗罗》，同时FC上也推出了移植版魂斗罗。从此魂斗罗系列成了多平台的人气作品，也成了KONAMI的招牌作。

一个时代从此开始了。

故事

西元2631年9月12日，深夜。

装备了最新自动防御装置的地球海军司令部的雷达发现了正在高速接近地球的小陨石，很快小陨石坠落在新西兰东北约20公里的地点。很快司令部就派出了调查部队进行了调查。

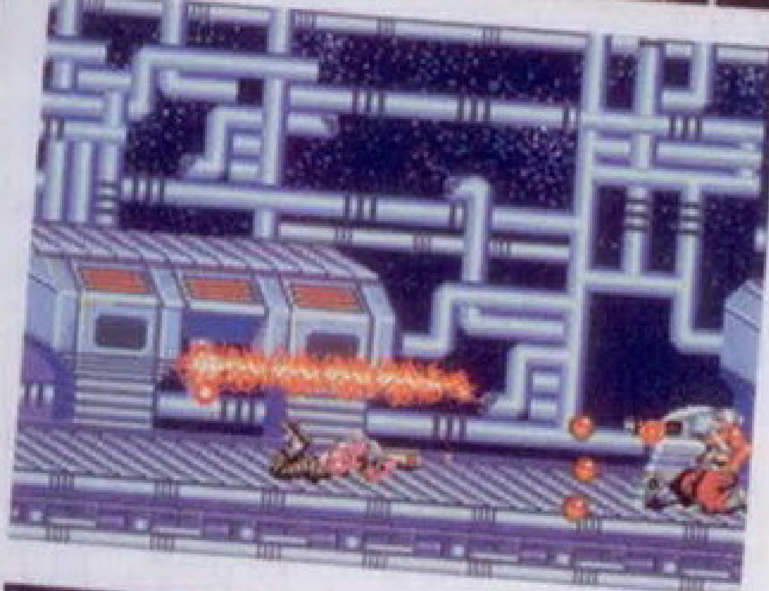
这之后的2年，2633年12月，为灭亡人类而来的外星人侵入地球，在海岛上建立了前线基地。而两位地球勇士则为了粉碎外星人的阴谋而潜入到海岛上……

道具

游戏主要靠打破以下3种东西来取得道具。

◆小型基地◆飞行胶囊◆红色敌人













普通枪…开始时的基本装备，有一定的连射速度，不过得靠玩家不停地按……

机关枪…按住键就可以进行连射，威力不算很大，配合R的话将有超级快的速度。

激光枪…完全不能连射，但有贯穿力，破坏力也是最强级，完全能秒杀敌人，只是射速就太慢了。

火球…发出回转的火球攻击，虽说范围有点提升，但射速和破坏力都很一般，不推荐。

散弹…呈5路扩散的武器，也可以连射，玩这游戏的人恐怕没有不知道这个的吧。连射力和威力俱备，恐怕是最好用的武器了。

加速器…加快子弹射速的好东东，不过游戏中只在寒冷基地中，没有武器的时候出现1次。

防护罩…32秒内完全无敌，拿到后就一口气冲下去。

第一关 热带雨林

横版的雨林关卡，一个经典传说的开始，BGM是“密林中的战争”。刚一开始就会有一队突枪射击兵冲过来，这关里他们还不会开枪。前面的桥里有炸药，走上去就会爆炸，想从桥上过去的话就必须不停地跳才行，不过掉下去也没关系，底下是水，死不了人。在水里不能跳，可以按下潜在水里，躲过敌人的攻击。潜水时也可以左右移动，但过一定时间后会自动浮出水面，这点一定要留神。过了桥后无死角回旋炮便出现了，它可以攻击多方位上的敌人。再前面是一片森林，会有藏身于树林中打暗枪的枪兵，和突然出现的坦克等固定火力。在卷轴停止卷动的时候系列的第一个关底就出现了，一个固定的火力碉堡，在顶上站着一个突枪射击兵，装备有两门主火力炮。不过它的弱点是下面的红色光点，直接打破就可以过关。(未完待续)

魂斗罗传说 Vol.2

警告!外星人接近中!“魂斗罗”是给先天拥有热烈的斗志和游击战术的最强斗士的称号。西元2633年12月，比尔和兰斯——为了破坏外星人的侵略地球基地而出发的2位“魂斗罗”。他们要靠RANBO的游击战术和COMMAMDO的破坏力来打破外星人想要灭绝人类的妄想!动作SF巨片“魂斗罗”让你现在就热血沸腾! □文/无无

『伊朗·CONTRA事件』

1986年末，美国政府违反国际法，私下出售武器给伊朗，还把得来的金钱的一部分给了尼加拉瓜的反政府武装游击组织CONTRA作为援助。这件事最终被国际社会发觉，震撼了整个世界，这就是里根政府最大的丑闻，伊朗·CONTRA事件。

转年后的1987年2月20日，和“沙罗曼蛇”、“恶魔城”并立为KONAMI著名游戏系列的第一作正式在街机登场，影响了整整一代人的超热血的战场动作射击游戏，他的名字是魂斗罗（CONTRA）。这种以一敌百的英雄游戏，却在当年那些王国公主勇士魔王这样陈芝麻烂谷子的游戏堆里杀出了一条血路，不仅是当时游戏界的一道亮色，其独特的魅力更得到了大众的认可。正是这样的一款作品，正式拉开了整个魂斗罗大系的帷幕，对于我国来说，游戏时代的先驱者也从此诞生。

【恶魔猎人】
DEVIL MAY CRY
—— PS2/动作冒险/CAPCOM/2001.8.23 ——

（事务所内，电话铃响起，Dante接起电话）

Dante: Devil May Cry... Sorry we closed at nine.

■但丁：Devil May Cry事务所……对不起我们9点钟就下班了。

Dante: Again, no password... I can't seem to get any real business.

■但丁：又是没有暗号的。看来接不到什么大买卖了。

（此时随着一阵轰鸣，翠西驾驶摩托车破门而入）

Dante: Whoa, slow down babe... Well well, what do we have here? Nature's call? It's in the back.

■但丁：哇，慢着点，宝贝……请问有何贵干？是要找洗手间吗？在后面。

Trish: So... you must be the handyman who will take any dirty job, am I correct?

■翠西：嗯……你一定是那个什么麻烦工作都愿意接的人，是不是？

（但丁从墙上取下剑）

Dante: Almost. I only take special jobs, if you know what I mean.

■但丁：差不多。我只接受特殊的工作——你明白我指的是什么吧。

Trish: You're the man who lost mother and brother to evil twenty years ago, the son of the legendary dark knight Sparda, Mr Dante.

■翠西：你就是那个20年前被恶魔夺走了母亲和哥哥的人，传说中的魔剑士斯巴达之子，但丁先生。

Dante: Well the way I figure it. In this business a lot of your kind come around, and if I kill each one that comes, eventually I should hit the Jackpot sooner or later.

■但丁：没错。我干的这行工作会有很多像你这样的人找上门来，如果我挨个杀掉的话，迟早能中到大奖。

Trish: In that case, you should be used to this sort of things.

■翠西：这么说来，你对这种事情应该是很在行啦。

（翠西忽然发动了攻击，夺走了但丁的剑，然后将他打倒在地，并用剑洞穿了他的胸膛）

Trish: Are you really the son of the legendary dark knight sparda? Didn't your daddy teach you how to use a sword?



■翠西：你真的是传说中的魔剑士斯巴达的儿子吗？难道你老爹没教过你怎么使用剑吗？

（翠西举起摩托车向但丁扔过去，欲置但丁于死地）

Dante: A sword? Haha, time to go to work guys!

■但丁：剑？哈哈，伙计们，开工了！

（但丁拔出双枪将摩托车打飞，翠西被爆炸的气浪掀翻在地。但丁从胸口将剑拔出来指向翠西）

Dante: Even as a child I had powers, there's demonic blood in me...

■但丁：从我小时候起我就已经拥有了魔力，我的身体里流淌的是恶魔之血。

Trish: What strength...

■翠西：好强大的力量……

Dante: You're the first one to know about my avengence. It looks like I'm getting closer.

■但丁：你是头一个知道我的血海深仇的人，看起来我（离复仇）又进了一步。

Trish: It seems that way, but I'm not your enemy. My name is Trish, I came here to seek your help, to put an end to the Underworld...

■翠西：你肯定会觉得我是你的仇人，但其实并不是这样。我叫做翠西，我到这儿来是为了寻求你的帮助，希望你能帮我对付魔界……

近几年来最酷的游戏角色是谁？相信很多人都会回答“但丁”。但丁的酷不仅仅在于他的外表、装束，也在于他的强大实力和潇洒动作。当然，他的语言也无时无刻不透露着酷劲，《恶魔猎人》的开场剧情中很好地展现了这一点。

在这段对白中首先以但丁的“Devil May Cry”事务所的名字作为点题。Cry这个词具有双重含义：一是哭泣、流泪，二是哀号、惨叫。“Devil May Cry”既可以理解为但丁虽然具有魔族（Devil）的血统，但同样也拥有人类的情感，会因为感情而流泪；也可以理解成在但丁这位恶魔猎人的强大力量之下，魔物们只能哀叫逃亡。Devil May Cry这个标题可以说是很好地概括了整个游戏的主题，堪称点睛之笔。

然后便是翠西以“出人意料”的方式登场了。如果深夜有个陌生人开着摩托车撞进你的家中，你会有什么样的反应呢？想必不是被吓到半死就是怒气冲天吧。而但丁则是连眼睛都不眨一下，双腿还搁在桌子上一动不动，真有点“泰山崩于前而面不改色”的架子。随后，又用“你是不是急着找厕所”这样的玩笑话，来揶揄翠西破门而入的无礼举动，狂放张扬的个性可见一斑。

接下来，翠西揭示了但丁的特殊身份：传说中最伟大的魔剑士斯巴达的儿子，并且点明了但丁身上所背负的巨大仇恨。但丁则不动声色地回答道，自己选择“恶魔猎人”作为职业，就是要吸引像翠西这样的不速之客来自投罗网，只要挨个干掉就迟早能中“Jackpot”（一种大奖），意即找到自己的仇人。这几句话展示了但丁对于魔物们的蔑视和仇恨，他这家奇怪的事务所正是“姜太公钓鱼”——这种复仇方式，真可谓是最为简单直接，而又有些异想天开。除了但丁这样流淌着恶魔之血的强者，恐怕谁也不会想出这种主意来吧！

翠西随后又将但丁打倒，并且讽刺他不知道该如何使用剑。而但丁的回答则是拔枪怒射，展示了压倒性的巨大魔力。这不但是这段剧情的高潮点，而且也反映了但丁的“现代魔剑士”身份：他不但善于用剑，而且也精于用枪。“枪剑合一”正是本作的精髓之一，在这里得到了很好的表现。在但丁的魔力面前，翠西也只能俯首认输，并且道出了自己来这里的真实目的。当然，随着游戏的进行，我们会发现在这里翠西其实还是欺骗了但丁……

（最终决战，但丁VS曼杜斯）

Trish: It looks like we have a winner.

■翠西：看起来已经分出胜负了。

Dante: JACKPOT!

■但丁：头等奖！

（但丁命中了曼杜斯的要害）

Mundus: Oh?? Ohoo..... NO!!! Dante, I will return! And I will rule this world!

■曼杜斯：哦？？啊啊啊啊……不！但丁，我会回来的，我会回来征服整个世界！

Dante: Good-bye, and when you do come back, give my regard to my son, will ya?

■但丁：再见了，等你回来的时候替我向我儿子问声好，如何？

（曼杜斯被重新封印了，此时翠西百感交集）

Trish: Dante, I... I...

■翠西：但丁，我……我……

（翠西流下了滚烫的热泪）

Dante: Trish, devils never cry, these tears... tears are gift only humans have.

■但丁：翠西，恶魔是从来不会哭泣的。眼泪，是上天赐予人类的礼物。

游戏的最终决战则与开头互相呼应。经过一番激战，但丁终于打败了魔王曼杜斯，用他的话来说就是“中到了头等奖”。当然，和所有的失败者一样，曼杜斯在被重新封印之前还威胁说自己会卷土重来，而但丁则用自己一贯方式来嘲讽曼杜斯的野心永远不会有实现的一天。曼杜斯曾经被但丁的父亲、魔剑士斯巴达打败，这次又败在了但丁的手里，可以想见的是魔剑士的血脉将会一直延续下去，世代守护人类世界的和平，因此但丁才有“向我的儿子问好”这句话。

而接下来翠西与但丁的对话也是照应了游戏的主题。原本听命于曼杜斯的翠西在但丁的感悟下幡然悔悟，并且深深地爱上了但丁，用自己的力量帮助但丁打败了曼杜斯（当然，两个人的情感中也夹杂着但丁的恋母情节，呵呵）。此时她既为自己之前的助纣为虐而悔恨，也为取得了最终胜利而激动，自然而然地流下了泪水。但丁则表示恶魔是不会哭泣的，翠西既然流泪，就表示翠西已经拥有了人类的情感，她的心灵已经得到了净化。（妖有了人的心，就不再是妖，而是人妖？哈哈）

至于整个故事的结局，当然是但丁和翠西一起合办夫妻事务所喽。你还记得事务所的新名字吗？

□文/荇菜

【合金装备2】

METAL GEAR SOLID2

——PS2/战术谍报动作/KONAMI/2001.10.13——

大家还记得吗？在《合金装备 索利德2 自由之子》的Tanker篇中，Snake在Otacon的帮助下秘密潜入了搭载了Metal Gear Ray的美军货轮“发现号”。他要在海军陆战队司令官发表演说的时候完成给Metal Gear Ray拍照并向Otacon发送照片的任务。许多玩家对于该任务驾轻就熟，在不到4分钟的时间里就可以完成；但是有多少人仔细听过这位司令官的演讲呢？

Every industrialized nation on the globe knows the specifications for the Metal Gear. Worse yet, so do a number of rogue states.

世界上每一个工业现代化的国家都知道Metal Gear的规格特征，麻烦的是，有很多的“流氓国家”也很清楚这件事情。

They are all working on deploying their own Metal Gear force to compete with the US' s nuclear strike capability.

这些国家都在致力于部署自己的Metal Gear，并且意图挑战美国的核打击能力。

The world is about to see a swarm of these Metal Gear derivatives. We initiated development of Metal Gear Ray as a countermeasure to these pirated weapons forces.

世界上很快就会出现许多仿制的Metal Gear。我们之所以开发Metal Gear Ray，就是为了对付这些没有授权的武装力量。

The only thing that can stand up to a Metal Gear is of course —— another Metal Gear. With Ray, the hundreds if not thousands of Metal Gears that exist all over the world are no longer a threat.

能够与一台Metal Gear相抗衡的，当然只有另外一台Metal Gear。有了Ray，世界上成百上千台的Metal Gear将不再会对我们构成任何威胁。

The blind rush to nuclear proliferation will be contained —— and it will be the Marine Corps, and our Ray, that will accomplish this.

盲目增长的核扩散将受到牵制——而完成这一任务的，将是我们海军陆战队，和Metal Gear Ray。

这一段说得很清楚了。由于一些被美国视作眼中钉的“流氓国家”也仿制开发了Metal Gear，美国必须开发更强大的武器，所以才有了Metal Gear Ray。随后司令官又就海军陆战队和正统海军之间就Metal Gear的争执进行了阐述，说海军正在试图阻止陆战队的Metal Gear Ray开发计划。

It is a fact that the players in favor of such a policy are attempting to derail our own Ray project, but I promise you that they will not succeed.

事实上，（海军）这种政策的鼓吹者正妄图使我们的计划朝出轨的方向进行，但是我可以向大家保证，他们不会成功。

Some say that the strategic importance of aircraft carriers will be reduced by the completion of Ray. The opposition from the Navy is an undeniable fact.

有人说，随着Ray的完成，航空母舰的战略意义将会被削弱。而海军方面对我们的抵制已经是不争的事实了。

There is a lot of pressure from Navy brass, especially those with submarine and air background.

海军方面（对我们的）压力很大，尤其是那些与潜艇和海军飞机有密切关系的人。

But this project is vital to the Marine Corps. The enemy is sometimes closer to home than you think, gentlemen.

但是这个计划对于我们海军陆战队来说至关重要。先生们，敌人有时候就在我们身边，比你们想象的要近得多。

This weapon will render all other Metal Gears obsolete. Nations building up their own Metal Gear force will think twice about their nuclear strategy in the light of the military dominance spelled out by Ray.

将使其他的Metal Gear变得黯然无光。当Ray获取了绝对的军事优势之后，那些自行生产制造Metal Gear的国家在考虑自己的核战略时必须三思而后行。

The shift in the balance of power will mean a new world order. And we, the Marine Corps will play a central role in its military affairs with the Metal Gear Ray.

这种军事力量上的均衡将带来新的国际秩序。而我们海军陆战队在拥有Metal Gear Ray 之后，将在其中扮演核心的角色。

I have a daughter —— and it' s my greatest wish never to have her, or her children, experience the horror of nuclear war. As a father, I want to leave a better world for the future generation. As a soldier, I know that is my duty.

我有一个女儿——我最大的愿望就是不要让她，或者她的孩子，经历恐怖的核子战争。作为一个父亲，我想给后代留下一个更好的世界；作为一名军人，我知道，这是我的使命。

司令官的讲演基本上还是美国政客经常挂在嘴边上那一套，无非是利用自身优势打击敌对势力、建立美国一家独大单极格局的“国际新秩序”云云。为了使自己的演说更加煽情，他开始用自己的家人来做挡箭牌，怎么很多人都喜欢用这招？

The National Missile Defense program was initiated in the end of the 20th century, projected to completion in 2005. However, the NMD trial conducted in the year 2000 was a complete failure, and the success of the 1999 trials is now considered a chance happening.

（美国的）国家导弹防御系统（NMD）在20世纪末开始启动，预计于2005年完成。但是2000年的NMD试验以完全失败而告终，因此人们认为1999年的成功试验只是一次偶然而已。

There is no technological solution in sight and the program was already attracting strong criticism from Russia and China for its potential violation pf the Anti-Ballistic Missile agreement.

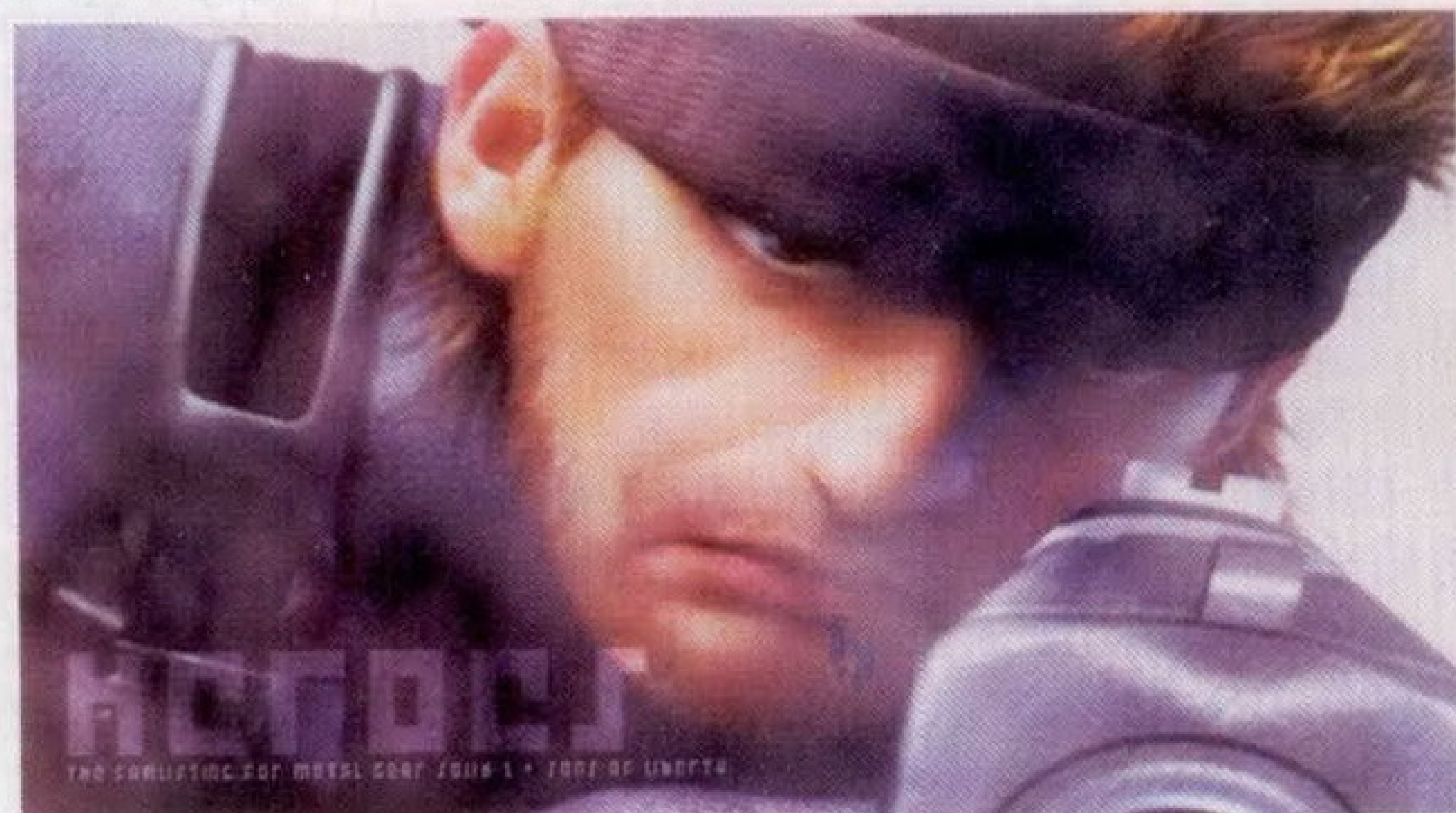
目前（这一问题）还没有技术上的解决方法，而这个项目已经招致俄罗斯和中国的强烈批评，因为它在暗中已经破坏了（各国签署的）反弹道导弹协议。

Metal Gear Ray is amphibious, unlike the Army' s Rex. It can cruise deep underwater, move in undetected and make its landing on any shoreline.

和陆军的Rex不同，Metal Gear Ray是水陆两栖的。它可以在水下深潜，在不被察觉的情况下在任何地形的海岸登陆。

Its onboard —— Joint Tactical Information Distribution System identifies targets with unerring accuracy, and takes them out with massive firepower. It is the ultimate weapon, and it is yours to guard.

它随身携带的联合战术信息分配系统可以精确地分析被打击的目标，然后以绝大的火力将其摧毁。它是一件究极的武器，而你们的任务就是保护它。



This Metal Gear Ray can bring other Metal Gears under control —— and ensure that we never know that fear again. And we the Marines —— will be the guardians of this peace.

Metal Gear Ray可以降伏其他一切Metal Gear——从而确保我们不再受到（核战争）恐惧的威胁。而我们的陆战队将成为这一和平的守护者。

The National Missile Defense program was initiated in the end of the 20th century, projected to completion in 2005. ……I seem to be repeating myself. Chalk it up to the old age.

（美国的）国家导弹防御系统（NMD）在20世纪末开始启动，预计于2005年完成......我感觉这些话我刚才好像说过一样......毕竟我是上了年纪的人啊。

大汗......司令官把美国引以为荣的NMD狠批一顿之后又对Ray大加追捧，不料因为记忆错误而重复了自己的发言。看来他真是老糊涂了。不过从这里我们也可以看出，美国军界内部的矛盾是不少的。

司令官的演说固然精彩，但是在明眼人看来，这通演讲不过是为自己的军事扩充寻找的说辞而已。正如Ocelot后来的评价一样：

The gift of silver tongue, they say it' s a mark of a good officer —— and of a liar.

真是优秀的口才啊……他们都说，这是作为一个优秀官员——也是一个骗子的标志。

□文/猴子

角色 Character

混沌军势，Chaos Legion，也许它只是C社的二线作品，也许它在很多人心目中早已淡去。但偏偏有那么一些执着的人，他们会从其中读出味道，并品评着这些味道。

CAPCOM在混沌军势中表达出的是探索，游戏进程的设计是这样，作品的情节、氛围，以及人物塑造，也都吟唱出更多感性的情怀。 □文/李伟

无法溶解的霜之哀伤

I feel alone everyday. Sky of love, sky of tears. I've been searching through the dark, if there's a light up ahead. And I will meet you in front of the 'Holy Cross'. I will fight and fight for you. I will do anything just for you. If you feel alone I will be there for you. Sora, come with me now, fly with me now. I will be taking you, and I will fight and fight for you

——《FLY》

"当贤哲在黑暗中倒下的时候，悲剧就拉开了序幕。"伴随着钢琴与竖琴演奏出的幽怨而冰冷的旋律，《混沌军势》从一开始就被笼罩在了浓浓的凄美氛围当中，始终弥漫着令人神伤的寒峭气息。一如英伦诗人威廉的那部哀艳诗剧《奥赛罗》，《混沌军势》同样成功塑造了一个因为错杀自己所爱的人而踏上黄泉不归路的悲情角色——向神挑战的维克多·德拉克罗。

单纯为了爱就情愿抛弃一切甚至是生命的角色，在CAPCOM以往的作品中是很少见的，纯粹的爱情主题也很少能成为CAPCOM游戏作品的主旋律，然而德拉克罗却是一个例外。他完全不同于《生化危机4》中的里昂或者《恶魔猎人》中的但丁等等这类CAPCOM最擅长塑造的热血、硬派的形象，德拉克罗身上更多的是忧郁哀怨的蓝色气质。流露着孤高与冷傲的德拉克罗散发出一种别样的人格魅力，很容易使人忘记他在《混沌军势》中是和主角对立的"反派"，或许，这恰好说明德拉克罗才是《混沌军势》真正意义上的主角。

与其它一些游戏中追逐名利、充满野心的传统反面角色不同，德拉克罗苦苦追寻的只是纯粹的爱。正义或者邪恶在他眼里都只不过是浮云烟雨，二者并没有本质上的不同，因为他生命的全部意义就只在于恋人希拉，没有了希拉，所有的一切对德拉克罗来说都失去了意义，甚至包括他自己。当面临爱情与道义的抉择时，尽管爱情留给德拉克罗的只有无尽的哀伤与不堪回首的痛苦，但他还是毅然地抛弃了道义的精神枷锁，情愿为爱走上一条万劫不复的叛逆道路。为了复活希拉，德拉克罗不惜同所谓的正义决裂，不惜与夕日的挚友反目，这样的爱也许是狭隘的，但却是真实的活生生的爱，也正因为它的真实，才更让人为之动容。



时间的流逝到底能不能磨灭对恋人的思念？会不会治愈爱情留下的创伤?恐怕德拉克罗的回答一定是否定的。在希拉死后漫长的一千零九十五个日日夜夜里，形单影只的德拉克罗每每伫立在浓云密布的阴霾天空下，任寒风穿透他的胸膛，任冷雨打在他的身上，虽然德拉克罗冷峻的脸庞上没有丝毫表情，但这样一幅画面本身就对"忠贞"二字给出了最好的诠释。那些铮铮誓言在德拉克罗面前，显得是那么苍白。这令我想起了"Dream Theater"乐队那首伤感的"Hollow Years"——曲中的男主人公自恋人离他远去，他就把自己的思念深埋在了海边的沙滩上，没有什么惊天动地的誓言，他只是孤独地守候在海岸线旁，一天、又一天。潮起潮落可以吞噬他的身体，却不能淹没他对恋人矢志不渝的爱。这样的感动，也许只能用李贺那一句被称为"奇绝无对"的"天若有情天亦老"来形容了吧。爱情如果没有造成一场悲剧，那注定会成为一个不灭的奇迹。纯爱的确很美，但往往也很残忍，爱得越真，伤也越深。德拉克罗以舍弃一切的勇气为希拉做他所能做到的，虽然他的爱最终没能挽救希拉，甚至使他自己也坠入了黑暗的深渊，但他始终义无返顾。这样坚贞的爱，犹如月光下染霜的百合，即便凋零，也是一种美。

在《混沌军势》全剧中，希拉之死无疑是促使德拉克罗从光明走向黑暗的转折点。德拉克罗沉浸在巨大伤痛中的同时，对希拉刻骨铭心的爱也在他心中变成了一种执念，他不停地重复着希拉的遗言，几乎要把自己变成希拉的影子以此来表达对她的思念。然而怀念对德拉克罗来说就如同在饮鸩止渴，明明知道想念是只会让他更痛苦的毒药，但他还是强迫自己喝下去，因为他无法停止这个过程。德拉克罗是在以一种几乎自残的方式在续写着他对希拉的爱。这样忘我的爱，是很极端，不过也必须承认，这也是真切的爱，就像雪山中清澈的河流，经不起一点伤害。

然而希拉的诀别却让这条河永远地被冰封了，德拉克罗越是想贴近这份爱，就越会被利刃一样的冰层划得伤痕累累。

爱恋有许多种，但德拉克罗却选择了最悲壮的，他情愿为了爱而粉身碎骨。那些背负着太多使命与宿命的正面角色，往往会在爱情面前表现得缺乏勇气、犹豫不决，就像《奥赛罗》中的男主人公奥赛罗——虽然他也很不幸，但他在爱情和谗言面前动摇了，他没能相信爱情，却听信了谗言并扼死了忠贞的妻子。虽然在得知真相后，奥赛罗承认自己是一个"爱得太深却爱得不智的人"并拔剑自刎，但他却换不回那份曾经的真爱。因此人们对奥赛罗的评价也总是一分为二：一方面认为奥赛罗是坚强勇敢的英雄；另一方面也认为他的悲剧是因为自己强烈的自我意识。相对于奥赛罗，德拉克罗却





是一个完全的牺牲品，他的悲剧更彻底：被邪恶魔神附体的德拉克罗失去的不仅仅是他原本虔诚而高尚的灵魂，更残酷的是，正是在失去自我意识的状态下德拉克罗亲手杀死了恋人希拉——而这一切痛苦的根源都是他原来所信奉的"圣Ovelia"教团一手造成的。德拉克罗一直所坚信的能够赐福于人民的神圣教义却夺去了他挚爱的人；道貌岸然的正义把他心中最深的爱恋碾轧得支离破碎鲜血淋漓，他的仇恨和他的伤痛可想而知，他的凄惨几乎使人不忍直视。

望着被熊熊烈火包围的德拉克罗，我仿佛看到了另一个同样是银发飘飘的悲情角色——《最终幻想7》中的萨菲罗斯。德拉克罗和萨菲罗斯所走的道路，并非是一般意义上的绝对邪恶，他们也不是简单意义上的复仇。德拉克罗的愿望是依照希拉的遗言打破天堂、人间、地狱这三方世界的界限，重塑一个经过终极净化的全新世界，让所有的灵魂都得以永生，其中也包括他和希拉的灵魂。就像萨菲罗斯是单翼的天使，也许用反派英雄来称呼德拉克罗更为公允。在德拉克罗和萨菲罗斯冷若冰霜的外表下，其实都有着炽热而勇敢的心。

在最后，当德拉克罗终于集齐了《伊萨克》经中所记载的"原罪、破灭、升天"这三枚圣印准备复活希拉时，他才发现是神和他开了一个用生命交换的玩笑，而那三枚圣印也反过来成了德拉克罗悲剧的写照。怀着悔恨与哀伤，德拉克罗情愿用自己的生命换取希拉灵魂的归来，一如咏唱着"一吻而亡"追随爱人于黄泉之下的奥赛罗。当德拉克罗张开双臂倒向深渊的时候，他脸上没有丝毫对俗世的留恋和对死亡的畏惧，却满含着即将与恋人重逢的喜悦。他曾说过："我祈求即使我只剩下灵魂也能常伴在希拉左右，不管事情的真相是怎样的，我对希拉的爱将是永恒的，我们的灵魂也将在那纯净的世界里永远不再分开。"

也许，真的只有悲剧才是对美的完美体现，而悲情的角色才能成为我们心中经久的记忆。

遇见一个百分之九十八的天使

□文/木马飞吧

村上春树曾经写过一个短篇，名叫《四月一个晴朗的早晨，遇见一个百分之百的女孩》，而我在六年前，曾和一个叫作Leon的菜鸟警察一起遇见了一个天使，一个并不算完美，百分之九十八的天使。

我宁愿说，她是一个只应属于记忆的女人。

我又一次见到她，是在一个雨夜，空气中隐隐浮动着一丝暧昧的湿润气息，十分适合用来怀旧。我不知道她从哪里来，就像是从天上掉下来的一般，她就这样站在了我的面前。我听见她说："好久不见了，Leon。"

是啊，真的是好久不见了。在这空荡荡的六年里，我孤独得就像一块路边的石头。

六年前，我坐在光线昏暗的小游戏室里，Leon和Ada正在我面前的屏幕中上演着生离死别。Ada最终坠入深渊的那一刻，我不争气的眼泪便如滔滔江水一般夺眶而出，这个举动让我旁边那个正在拳皇中跟大蛇死磕的哥们吓了一跳，于是便匆忙对我进行人文关怀道："怎么了兄弟？是不是迷宫快走出去的时候挂了，结果发现自己没存盘啊？想开点儿，人生总有不如意嘛……"

他说得对，人生不如意事十常八九，这一点就连游戏中的世界也无法回避——也许Leon与Ada的相遇，本身就是一场美丽的错误。一个首次报到准备执行任务的警员，一个智慧而美丽的年轻特工。我相信，这样两个人的邂逅，一定会引发出一连串精彩的故事。只不过，这个故事，我没有猜中开头，也同样没有猜中结局。

是的，作为特工是不允许有个人感情存在的，这是从事这个职业所应有的专业素质。他们带着不同的目的接近各自的目标人物，并会往往在任务完成之后，用一颗子弹来报答这些人对他们的信任。就像星爷在《喜剧之王》中说过的一句话："对不起，我是卧底。"

正是因为上面的原因，当Ada用黑洞洞的枪口对准Leon的那一刻，我并没有感到任何的惊讶。真正令我惊讶的是，这个从表面上看来十分理性的女人，竟然真正地向Leon敞开了自己的心扉。

遗憾的是，我们最后还是没能见到有情人终成眷属的美好场景，Ada倒在了Tyrant的手下，然而她留给Leon的火箭筒却帮助他最终成功地逃离了浣熊市——Ada在BIO2的末尾终于展开了自己洁白的翅膀，让我们看清了她真正的面容。

她，原来是个天使，Leon的天使。

再一次见到Ada的名字，是在维罗尼卡的Wesker的报告中，那份报告中清楚地写道："Ada逼迫Leon将到手的G病毒交出，最后却流于私情，自己选择了死路。但是她还有价值，因此我救了她。"没错，对于Ada的fans来说，这的确是个好消息，尽管它是出自系列第一大反派的笔下，但是，这又有什么关系呢？

于是时隔六年之后，我又一次见到了她。托主机能进步的福，即使是在即时演算的情况下，她的面容也能表现得如此美丽与迷人。

一切都还像以前一样，那段刻骨铭心的经历似乎就发生在昨天。她对Leon依然是那样若即若离，却总是能在他最需要的时候出现——"嗨，帅哥，要乘船吗？"

我应当怎样去评价她呢？这个叫人始终捉摸不定的女人，她能够一枪打飞Krauser的匕首救下Leon，也能用密集的火力掩护Leon和Ashley逃跑。然而，就当我认定她已经变为一个百分之百的天使的时候，她却又一次将枪口对准了Leon。

"把寄生虫样本交出来。"她说，语气云淡风清。

而后，她跳上了一架轰鸣的直升飞机，并扔给了Leon一把逃生快艇的钥匙——那把钥匙上还挂着一只小熊，她还真是个可爱的小女生。

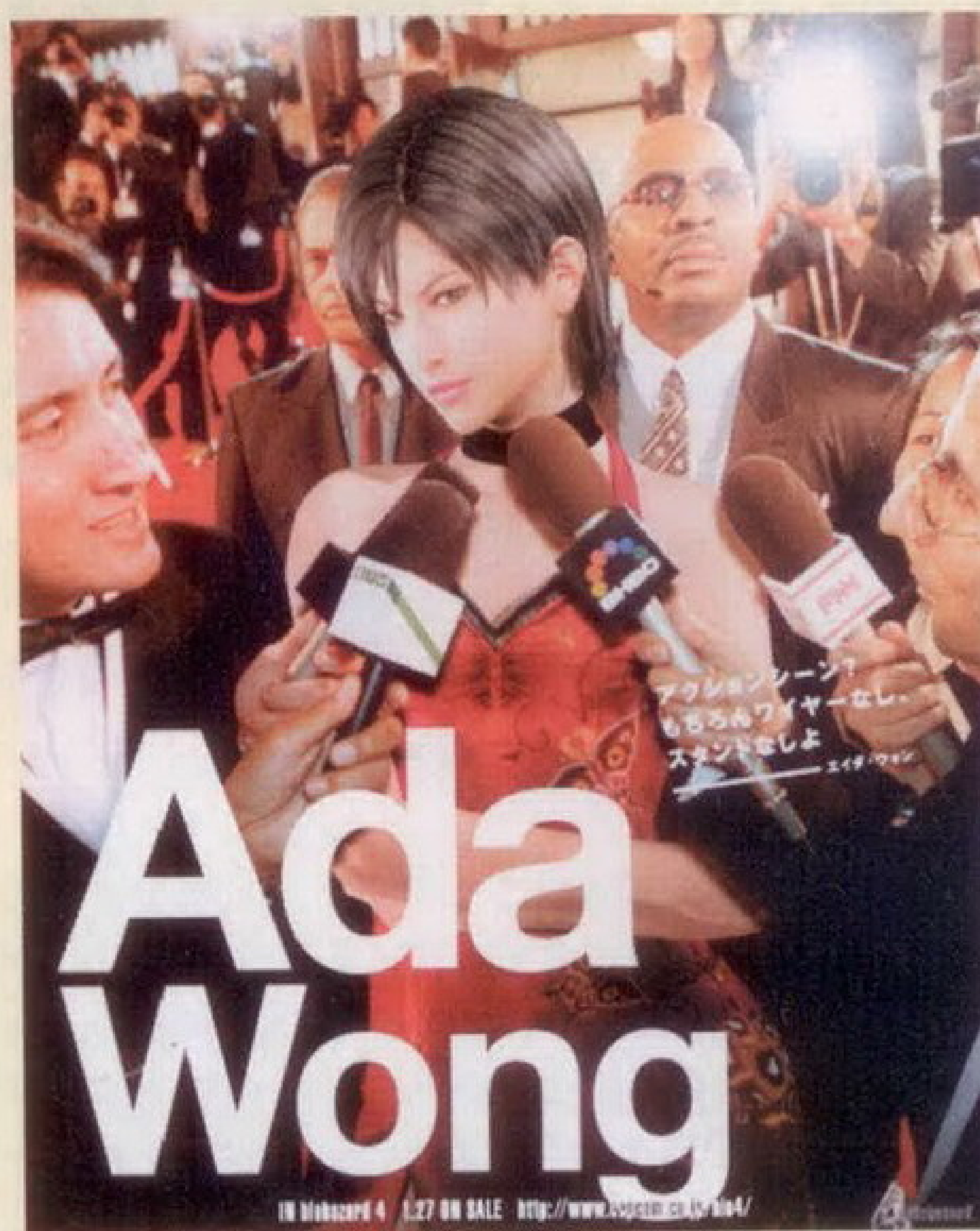
依然是这样有头没有尾的剧情，我这个BIO的铁杆fan苦盼了六年，却还是没能等到两个人走到一起的美丽结局。只有Leon在夕阳下的那句独白回荡在我的心中："她，是我在心中永远无法抹去的伤痕。"

也许这就是BIO游戏人设与剧设人员的高明之处，他们很清楚地认识到了"得不到的，才是最珍贵的。"这句话在游戏的世界中同样适用——斯考尔与莉诺雅在以后的生活中，恐怕也会被柴米油盐这类的俗事所困扰吧。而尤奇与阿尔菲娜，是不是也会为他们儿子糟糕的学习成绩而急得焦头烂额？因而，与其赋予Ada和Leon一个所谓完美的结局，倒不如让两人这种暧昧而微妙的关系继续下去。正如天使不会轻易地降临人间一般，若想让Ada真正来到自己的身边，Leon也许还要继续再等待下去。而我估计，要等到BIO系列终结的那一天，才是两人走到一起的日子。

也许Ada在GC版4代的出场时间过短引起了她fans的不满，CAPCOM便在随后的PS2版中追加了Ada模式，从而能够让玩家们更加深刻地体验到这个天使在欧洲小岛上的心路历程。类似她来到浣熊市的原因，这一次，Ada又被Wesker派到了这个小岛上来夺取寄生虫的样本。命运交叉的小径错综复杂，就当她走到这条小路的尽头时，却惊讶地发现Leon也在这里。

没错，她是一个特工，但她同样也是一个女人，一个懂得什么叫爱，理智而又聪明的女人。因而当Wesker下令让Ada杀死Leon的时候，Ada选择了回避。"对不起，Leon，这一次，我无法再与你并肩战斗了。"——其实，你完全没有必要说对不起，因为这是任何一个聪明的女人都会做出的决定。

默默地，Ada不断地拯救出了身陷险境的Leon。Leon在孤岛上大搞英雄救美，而Ada却站在Leon身后，一次又一次地上演着美女救英雄的好戏。俗话说的好：一个成功男人的背后，一定会有一个优秀的女人。这



也就是说，在成功救出Ashley的整个事件中，这军功章，有Leon的一半，也有Ada的一半。

可是Ada并不稀罕什么军功章，她只要Leon手中的寄生虫标本，而Leon也心甘情愿地交给了她。虽然这标本对整个世界有着极大的潜在威胁，但Leon似乎并不为此担心，因为他在心底里对Ada有一份坚定的信心。正是这种无条件的信任，才造就了今天的Ada，造就了这个有血有肉有感情的女人，造就了这个周身闪烁着神秘光芒的守护天使。

"Wesker，你要明白，我也并不是什么都会听你的。"这是Ada在接到Wesker"一定要将Leon干掉"的命令后所说的话。面对Wesker这个另类意义上的救命恩人，Ada却敢于为了爱而勇敢反抗，这种表现，丝毫都不比其它游戏中的痴情女的表现要差。

然而，如果你将Ada看作那种只要为了情感，便可以稀里糊涂、没有原则地放弃一切的傻女人的话，那么你就大错特错了。还记得Leon体内的寄生虫发作，让他发狂想要扼死Ada时的情景吗？Ada毫不犹豫地抽出匕首刺到了Leon腿上，让Leon重新清醒了过来。是的，她不会让自己的生命随意被别人摆布，即使那个人是他最值得信赖的人，情形也是一样。

Ada没有留下，她乘着直升飞机远去了，留给了Leon一个含有希望的缺憾。他坐在快艇上向着美国的方向驶去的时候，心里究竟在想什么？也许是这样吧：

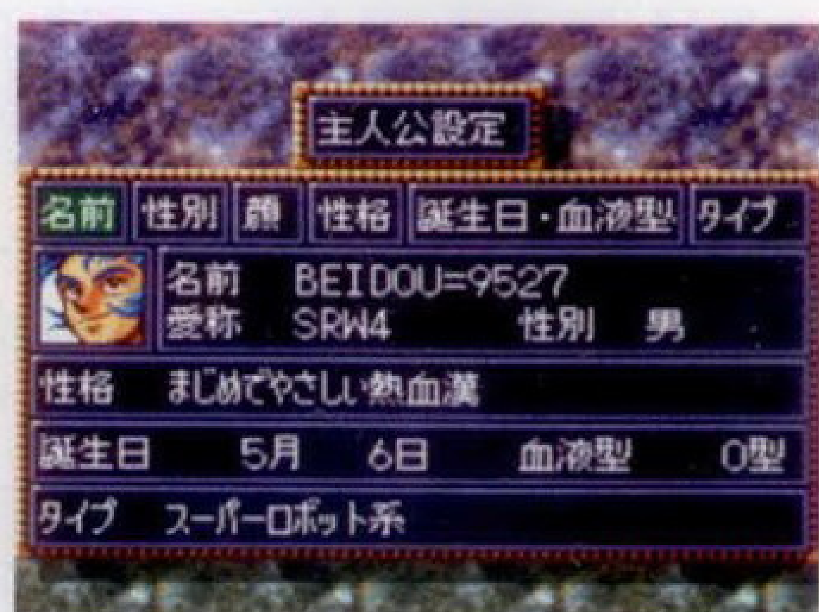
"终有一天，我会漂洋过海去看你。然而在这之前，正是因为距离，才使得我们之间，都保留着一份对彼此的希望与期待。"



机战迷绝不可错过的“第4次超级机器人大战” 系列正统作品中真正继往开来的超经典里程碑

这期接到任务给怀旧长廊写一个游戏，本人没有丝毫犹豫，嘴里非条件反射般地就直接蹦出七个大字“超级机器人大战”！然后就看到同事们一脸“早知道你会这么说”的表情……话虽如此，机战系列诞生至今，很有特色值得怀念的游戏不少，无奈名额只有一个，到底选谁还真让人头疼。是GB上的开山第一作、还是自己最早接触本系列的FC版第2次？是号称系列难度最大的F完结篇、还是花费本人游戏时间最多的阿尔法系列？它们都很值得再说一说，不过最后北斗还是决定拿SFC上的“第4次”开刀，为啥？理由我会在文中一一道出，这里额外再补充一条：“第4次”可是本人当初以每小时2元的昂贵代价穿了两遍的游戏！





记得早期电软上曾刊登过一篇回顾机战系列的文章，文中作者把机战定义为“二流游戏”，仔细想想，还真是那么回事：虽然机战总有那么一群铁杆，但和DQ、FF、马里奥这些随便拿出一款都能让玩家们疯狂的作品比起来，机战还是缺乏超大作的气势。但不管一流还是二流作品，始终有那么一批玩家在坚定地支持着机战，机战迷们也可以说是游戏界中少有的真正铁杆。从1991年4月20日GB上的第一次发售至今，SRW系列已经走过了十四个年头，我们无法就整个系列进行回顾，不过起码能够挑出其中最为经典的作品窥斑见豹再次重温机战给我们带来的激情和感动。

代入感更强的原创主角

机战系列之所以能够取得现在的成功，除了游戏本身的系统与操作性的优秀和不断改进之外，最重要的一个原因同时也是SRW系列最大的特色就是游戏中收入了众多机器人名作中的角色和机体。在日本玩家中，下至七八岁上至二三十岁的玩家都能从游戏中找到自己喜爱的角色或机体，这些动画中虽然也有不少没能在我国播出，但高达系列、盖塔、麦克瑞一号（战国魔神）等等机体，相信只要是那个时代过来的卡通迷，都会对此耳熟能详。在“第4次”中登场的角色和机体比系列之前任何一部作品中的都要多，包括原创主角所有角色接近250名，机体也多达270余架，AB双路线总关卡数达到70话，这么丰富的内容在当时来讲绝对是一份超大的惊喜，即使在今天看来也是非常爽的。

在“第4次”之前的几部机战作品中，是没有原创主角的，仅仅是N多动画的简单大串烧而已；94年3月25号发售、比“第4次”略早一些且是以机战原创角色魔装机神赛巴斯塔制作的外传作品“SRWEX”中虽然也可以选择主人公，但基本上没有什么原创主角发挥个性的空间。“第4次”在这方面得到了极大的改进，玩家可以从男女各四种相貌中挑选出自己喜欢的角色，除此之外还可以对主角的姓名、生日、血型和性格等进行细致的设定，如此即可真正打造出一个只属于玩家自己的原创主角，能够驾驶着爱机和动画中的人气角色们共同作战的确是一件让人兴奋不已的事！这一系统在以后的机战作品中得到了进一步的发扬光大，并在N年以后诞生了以原创剧情为主的阿尔法系列和纯原创角色构成的OG系列，“第4次”可以说是功不可没。

改造导致的资金危机

和现在的机战不同，最初的作品中是不能改造机体和武器的，到了FC版的第2次中可以拿钱去商店中购买道具从而间接的提升机体数值或是实现如今机战中“芯片”的效果，不过大多数道具都太贵且极不划算，比如加HP上限的道具一次只能提升5点，打穿一遍游戏能得到的银子也提升不了多少HP。接着在SFC的第3次中，真正引入了改造系统，不过还只能进行机体方面的改造，到了“第4次”中才加入了武器的改造。改造武器就是直接提升攻击力，看着必杀技的攻击力从最初的3、4千大幅飙升至5、6千再以之问候敌方的BOSS们，绝对是爽到家啊！不过正常游戏的话能够获得的资金数额毕竟是有限的，即使像第3次那样仅仅是机体的改造就只能让玩家很有选择性的花费银子了，这次再加上个武器改造，更要命的是武器改造时各武器的改造效果是分开的，也就是说要想增强同一台机体各武器的攻击力也得分别进行改造花上无数的银子……故而改造系统的引入让玩家爽则爽已，却也直接导致了玩家日益增长的改造需求与完全不够用的资金之间的矛盾。于是乎，系列最经典的赚钱赚经验值秘技也开始有了被滥用的趋势，为了能够有钱对机体进行改造就经常可以看见机战玩家们在某个“公认”可以快速“发家致富”的关卡中进行“杀敌→拿MAP兵器自残→GAME OVER→重来”这一无限循环行动，最绝的是，当事人往往都是一边自残一边还咧着嘴傻笑……记得当时本人还只是一个穷学生，买不起SFC，只好省吃俭用拿零花钱去专门的游戏店中过瘾。当时的价格是每小时2元，然后当我花了N多的时间和金钱用自残秘技赚得大把银子开始改造后才痛苦地发现：原本以为是天文数字的资金实际改造起来根本就不够瞧啊！“痛，并快乐着”——这是“第4次”给我最深刻的印像。



↑“第4次”初次参战作品中斗将戴摩斯“必杀·烈风正拳突”穿透无数层护甲和无敌钢人泰坦3天花乱坠般的烈阳攻击的华丽画面至今仍然记忆犹新，当然，盖塔射线明明是自上往下射出到了敌人那边却又改成自下而上攻击的设定到现在也还是没能弄明白（笑）。



经典的设定，永远的回忆

作为SFC末期发售的作品，眼镜厂商此时已经完全吃透了SFC的硬件性能，再加上32位机之前本系列对老任的大力支持，使得“第4次”无论是在游戏画面、音效还是系统设计上都有了相当大幅度的进化。以前的作品中虽然也有地形要素，但基本只停留在对防御和命中回避的影响方面，水中、空中这些状态都没能在游戏中得到更细致的体现。这次在这方面的改进非常明显，比如空中的机体除了有阴影之外，当光标在地上机体和空中机体间进行移动时可以很明显的看到其高度差，而机体进出水中时更是能看到水花并听到相应的声效，BEAM系武器在水中的效果也大打折扣。这次地OPTION中不但按照惯例有音乐欣赏，还加入了画面非常漂亮的卡拉OK模式，可以查看每名登场角色登场作品、出身和主要事迹等的角色大事典也让FANS们大呼过瘾。只要是在游戏流程中见到的机体和动画都会自动收录到机器人大图鉴和DEMO中供玩家随时观看，玩累了或是没事来这检阅一下自己的“劳动成果”，挺容易让人产生满足感的。除此之外，眼镜商还很厚道地加入了大量的专门动画，像超电磁V的合体、魔神Z的空战装备等等，动画的高素质如今看来虽然只是一般般，但当时几乎可以说已经达到SFC的极限了；实际战斗画面也制作得非常精良。

除了上述变动，游戏系统方面还有许多细节方面的进化，例如角色的能力与状态值分类更加细致、远距离攻击与近距离攻击的实际攻击力区分，同伴或敌方被击落时气力上升等。另外加入了“特殊技能”的设定，例如阿姆罗、卡缪等UC系中部分角色才有的“NEW TYPE”能力关系到能否使用念动制导兵器，机体的大小分成不同型号，机体越小被攻击时越容易进行回避等。敌人攻击我方时除了以前照例的反击之外还加入了防御、回避等指令，而1代中隐藏于地图中的芯片和金魂也再次复活，玩家除了正常战斗之外还可以抽空用精神搜索出宝物再前往搜刮……超多机战系列中的经典系统和设定几乎皆是源于本作，更重要的是在机战不断衍生出新的系列（COMPACT、ALPHA和OG等）的今天，在玩“第4次”中那份独有的“机战正统作品”感，已经很少能够再现了。新的机战不断演化出新的游戏风格，有的老机战迷“隐退”了，也不断有新的机战迷们加入到这一行列之中，但无论怎样，“第4次”铭刻在机战迷心中的感动是永远也不会消逝的。 □文/北斗

我愿为你逃

□文/班春风



月朗星稀，夜凉似水，时不时吹过一阵冷风，一个劲地往衣服里灌，带走仅剩的温存。四人之中只有雄斯耐冷——雄斯名如其人，体壮似熊，为了对得起自己的名字，其嘴巴功能进化到只用于吃的境界，平时一言不发，HP多得吓人。可另一边的艾娜妹妹早已禁不住夜风的无尽爱怜，瑟瑟发抖。弓手卑特最会体贴女孩，他脱下长袍递给艾娜，可艾娜根本不理，径自走到了队伍前面。我正想着该到巴喀拉小镇了，是不是路线出了问题——走到半夜，除了满地的史莱姆乱蹦以外，连个鬼影也见不到，只有四个人影。正想着，一转身，只见艾娜楚楚动人，我心中实在不忍，回头问雄斯："瞧瞧你的包袱里有多余法衣没。"雄斯嘴巴忙于吃东西，只好由脑袋代劳，摇了摇头。卑特嘴闲着，不甘寂寞地道："老大，上次换装备不都卖了吗？只剩下回复道具了。"他顿了顿又接着埋怨老天："鬼天气越来越冷。"

这也怪我，光想着公司交给我的任务了，把其它事情都忽略了。身上的剑士铠甲艾娜不能装备，也只能用语言鼓励再坚持一会，不过艾娜已经是一脸的喜悦。自从艾娜成为仲间以来我就发现她对我与众不同——是个男的对这种事都会有感觉的，虽然这年头大怪小怪闹得不算凶，人类数量多的是，可女孩却像珍惜道具一样少有。但这个世界就要毁灭了，作为一个勇者要打败魔王，怎么能为儿女情长所累……我掏出公司计划书："前面不远就是巴喀拉小镇，咱们到那里休息，换装备，镇东有个会石化特技的LV20的BOSS，我们要有14级的实力，目前13级，继续练！"虽然我把声音提得很高，听到的却是向人尽义务地说声是，有气无力。

砍怪练级确是件苦差，无聊又无奈，但既然不想挨BOSS扁，就得尽量多地扁小怪。走没几步便蹦出一群杂兵，卑特不禁大发牢骚："这些家伙真是没有智商的东西，看不到同类死伤大片吗，还一个劲地冲，KAO！"艾娜边给我恢复50HP边对卑特说道："就你多事，你厌烦可以走，没人留你。"卑特马上心情蔚蓝，满脸嘻笑："我只是说说而已，又何必当真，经验值还是大家共享的，总比那个只会吃的强。""会吃怎么了，每次不是雄斯背着装备，每次不是雄斯向前冲当咱们的肉盾？"卑特不服气小声还击："HP多算啥优点，回复道具他一个人全用了……"眼看内讧连连，做老大的我必须发话了："算了算了，我们是勇者，要拯救世界，要打败魔王，要有勇者的精神，一定要团结，前面还有二十几个城市的任务等着我们去完成……"

终于升级了，体力智力上限UP，只有雄斯看起来更壮更呆，估计智力不再长个十级、八级恐怕见不到效果，唯一让人看着舒服的就是可爱的雄斯捡小怪爆的金钱。卑特嘴力无限，又在抱怨公司不给配备马车一类的交通工具，我只得说公司正准备给我们造飞空艇——虽然那是到达魔王城堡以后，并且等级60以上的事，但总还是有希望的。只有艾娜默默无语跟在我身旁。

到达巴喀拉小镇已是深夜，宿屋每晚要200G，明知挨宰还是认了。次日艾娜叫我起床，我起身一看，雄斯早不见了踪影，估计料理屋要生意兴隆了……当勇者只为混饭吃，让人可怜到无聊的地步。卑特摆着拉弓的姿势还在熟睡，可嘴巴日夜不停，还在说着梦话——让他当勇者屈才了，搞传销一定大发旺财。我正要叫醒练弓的卑特，可艾娜说他多事，径自拉着我上了大街。

我问艾娜有事吗，她无语一直向前走。街上行人不多，我俩走在一起颇像一对情侣，这令我觉得好不自在："艾娜，没事的话，我要回宿屋了，还得买装备呢。"艾娜向前一指："到公园坐坐吧。"我不好拒绝，只得跟了过去。

街心公园喷泉阵阵绿树成荫风景如画，二人坐在长椅上，她突然问我："你从来不说自己的事，能说给我听听吗？"

艾娜看起来有些奇怪，我小心地回答："我哪有什么事可以讲，太平淡了像白水一样。"

"那你打败魔王以后准备干什么？那时你就是救世的英雄了。"

"我没想过，剑士生来便是剑士英雄，一个虚名而已，世界和平了，英雄还不是和凡人一样。"

"你就没想过别的什么？"艾娜继续追问。

我觉察到这情景有些不自然："没有，我人生最大的愿望便是拯救世界打败魔王，其它的全是浮云，以后再说吧。"

艾娜忽然调皮地笑道："你想过没想过谈恋爱？"我有些发窘地两眼望向天空："没……"说着偷看了一眼艾娜，她正朝我笑，双眼温润晶明充满期待，我转头继续望着天："勇者不是什么好职业，没人喜欢啦。"我觉得自己现在的脸和脖子烧得厉害，一定很红。她乘胜追击："如果有个女孩真心真意喜欢你，你会不会娶她做老婆？"我有些不知所措，恨不得马上离开："到现在还没有人喜欢我，什么老婆……情人的。""如果我喜欢你呢？"艾娜一脸认真。我真没想到她会问得这么直接，只好明知无效地继续敷衍："如果吗，又不是真的。""是真的。"艾娜斩钉截铁地说。我局促地望着街上行人，实在不知该如何回答，最后说出了令我好生后悔而又习惯性的话："艾娜，你是知道的，我是个勇者，要完成公司交给的任务，注定要去拯救世界，打败魔王，怎能为儿女情长所累。许多前辈都完成了任务，我要是半途而废了会让以后的勇者失去信心的，我们这样违反了《勇者行为准则》和《勇者行为规范》的。"

艾娜几乎哭了出来，哽咽着道："和你在一起这么长时间了，你总这样说，是我丑吗？还是我哪里让你讨厌了？"我硬下心来，装作听而不闻，视而不见："好了艾娜，我给你买件好的法衣、法杖，知性高一些，让你的火炎魔法绚丽多彩，嘭的一声，炸得小怪满地找牙，哈哈哈……"我干涩地笑着，可一转头，艾娜早已不知去向，我的笑容僵在空气中。



还是小孩子脾气……我摇头苦笑，只好起身返回宿屋，只见雄斯大吃归来，睡得正香，而卑特练功有方，已换了个姿势接着睡，依旧梦话不断。虽然不见艾娜，不过我估计她哭够了就会回来，于是唤醒两位梦中人，一起上街买装备。卑特问我艾娜去了哪里，我假装不知，一脸的惊讶让我自己都相信艾娜与我无关；雄斯自顾自地大嚼方便面，没想到这种东西居然如此泛滥。

装备店老板见我们来了立刻收起了打折的牌价，卑特气愤不过上前理论，商人理论不过蛮不讲理："优惠期过了，现在可是武器缺货。"一脑门子的唯利是图。卑特大怒，举起拳头要学鲁提辖拳打奸商，雄斯也拿出斧子助威，可店老板不愧是老牌武器贩子，脸上变色却深知勇者不等同于强盗这一真理，依然嘴硬。唉，奸商在世，吃亏的还是我们这些打怪练级的人呀！我见争辩无济于事，又惦记着艾娜，无心嚼舌头干脆付账走人。奸商还大发慈悲，买四赠一——留下一句话："这是我见过的最无耻的一批勇者。"卑特又要理论，我说算了，我们是勇者，要拯救世界，要砍怪打败魔王，不要为小事计较，做勇者要有勇者的样子……说得二人摇头叹息，直佩服我一句话可以说这么多次居然不换样，有专家风范。我一想到这些话气走了艾娜，不禁有些气馁。

三人又到街角报刊亭买了份电软，要打BOSS嘛，有攻略自然方便一些了。电软上还刊登一些其它公司勇者的成功和挨坑经验，学之受益无穷；而且在书里还可以看到最新的勇者年薪表，不然我们一年到头瞎忙个啥。找到了书，一问价，350G，卑特大喊，上期不是300G，怎么又涨了！卖报的大娘说得好，货源被垄断了，正打着官司呢，缺货。

等我们回到宿屋却依然不见艾娜，卑特急忙出去寻找，雄斯吃得饱睡得着，仲间不见了，居然还能睡，一点心肝也没有，同时，我也明白了为什么老板经理大多肥胖。

我突然发现自己有些乱——作为一个勇者理应以拯救世界为己任，打败魔王不为儿女情长所累，不然会给以后的勇者带来不健康的东西，比如早恋。再说勇者后面还经常跟着一批记者一堆大报小报地跟踪报导，惟恐天下不乱，尤其对男女间的绯闻可以无限增彩，以迎合一些有特殊嗜好的读者。这些问题老前辈们全克服了，我不能给勇者两个字抹黑。可艾娜好像说得也对，小怪的世界被人类占据，已无栖息之地怪可怜的，偶有伤人的，但更多的是人类先对不起它们——占了它们的家，还要赶尽杀绝。我当时对这些话毫不在意，现在想来也是有道理的。以前我是个不懂事的小P孩，老爸望子成龙，逼着我去学什么《勇者成才必读》教育丛书，把我培育成为剑士，就业于某某公司。公司负

责造就勇者，按着计划拯救世界，众多勇者成了英雄，出书、出唱片——而我就是这一代勇者。回忆到这里，我不禁回想起了初次与艾娜邂逅的情景，那是场BOSS战，一只灰狼耗尽了我的回复道具，我只剩下30点HP，马上就要挂掉了。这时清纯的艾娜突然出现，给我治伤回复——要是没她我还算什么勇者，早就成死者了。这一路上小姑娘不多说话，却总对我嘘寒问暖，每当我忘记什么总是提醒我，每场战斗都是优先回复我的HP——我突然心中一阵疯狂的悸动，不觉已热泪盈眶：我一定要找到艾娜，对，不管山高水长、天野苍茫。

茫茫四野，荒无人烟，我漫无目的地走着，眼前尽是艾娜的一颦一笑。也不知走了多远、多少天，突然看见一个茅屋，一位农民大叔正守着几平方公尺的土地在种庄稼——那分量也就够雄斯一天的口粮。我上前向他打听是否见到一个手持法杖的大眼睛姑娘，一个人，那位大叔想了好一阵，折磨够了我的身心才说：“好像是向北去了。”我还想打听得详细一点儿，可他依然那句台词，搞得我又气愤，又欣喜。

向北行不久便见到一个小湖，湖边树荫下站着一个少女，我离老远就扯着嗓子喊：“艾娜——是你吗？”少女一转头，映着湖光盈盈，含嗔带笑，不是艾娜是谁？我跑了过去，艾娜早已泪水涟涟，有如湖水一般清澈：“你还知道找我呀！”说着她哇地一声哭了出来。

作为一个男人我知道自己这时应该做什么，一把将她拥在了怀里：“艾娜，以前是我不好，枉你一片真情，从今以后我会一千年一万年不变好好爱你疼你。”艾娜哭得更凶了：“我……我也是。”

我们才相拥不久，卑特和雄斯就阴魂不散地赶到，坏了气氛，他们在远处就一个劲地喊老大，等奔到近前看了看我俩，二人无话可说。呆了半晌雄斯打破了沉默：“老大镇东那BOSS……”我说：“不打了。”卑特说：“公司计划书忘……”我说：“见鬼去吧！”艾娜也说：“咱们还得拯救世界呢？”我说：“散伙吧！”

……

一日艾娜问我：“你辞掉了勇者，那魔王一定逍遥自在了。”我说：“不会的，公司会再培养勇者打败魔王的。”艾娜又问我觉得雄斯、卑特现在会怎样，我说：“卑特凭着一手好弓箭和三寸不烂舌是饿不死的，至于雄斯，他走到哪里哪受灾，是个社会不安定因素。”艾娜又问：“你那剑术跟谁学的？”我颇有些自豪地回答：“我老爸，他可是当年知名勇者，在众多RPG巨作中脱颖而出，获当年最佳勇者称号……那你老爸呢？”

我本只是随口一问，可艾娜却轻声对我说：“我跟你说，你不要后悔哦，我老爸是魔王。”我顿感冷汗直冒，周身冰凉，艾娜格格笑个不停：“傻样，我魔法是学校学的，魔王会神圣魔法嘛。”



紫心和朝颜

三年前的毕业晚会上，同学间信誓旦旦地约定一年一聚——不管散落在哪个城市的哪个角落。其实分别之后，有些人，就再也没有出现过。紫心就是其中的一个。

紫心是我从前的女朋友。

虽然我与紫心在同一个班，住同一条街，在两栋间隔只有5分钟路程的房屋内生活，但与她的相识却完全是出于偶然。

阴天的周末。阴天总给我一种夸张的感觉，感觉很想呆呆地坐在电视机前，仔细把玩我的PS2。空气越是湿柔，这种感觉愈是强烈。所以对于突然而来的敲门声，自己多少有些恼怒。

门外站着两个湿漉漉的人，一个是我的好兄弟龙且，而另外一个扎着马尾辫的女孩子，就是紫心。“来避避雨啦，不会不欢迎吧？”紫心愉快地笑着，笑容干净而明亮，露出一双白色的虎牙。“进来吧”，我笑笑，然后回房继续操纵乱军中的赵云往来冲杀。《真三国无双3》总是那么酣畅淋漓，容易让人不禁热血沸腾。

“赵云？感觉好震撼哦！”走过来的紫心眨眨眼欣喜地说。“悍妇，你不去试试？好像很适合你呢。”龙且嘴贫的脾气倒是到哪都一样。“哼！试就试，谁怕谁！”

我有些不知所措地递出手柄，简单交代了操作之后，就在想她会相中哪个帅哥或美女，而紫心毫不犹豫就选定了三国第一猛将——吕布！往后的打斗虽不能说是行云流水，但也确是有板有眼了。“一起来一起来，这能双打吗？”

“能……当然能。”

紫心的偶然造访，令那个阴郁的下午，莫名地阳光灿烂起来。

那个阴天之后的周末，紫心几乎都背着包包上我家来“写作业”（其实就是来霸占PS2的）。她会为秀真一个漂亮的杀阵而欣喜不已，也会为不敌我的玛丽而对我拳脚相加。我们自然也就一同上学校，一同回家。不过也时常在单车上为八神厉害还是京强悍争论得面红耳赤以至到上演“暴力摩托——自行车之旅”。但周末，紫心仍乖乖地玩《宿命传说2》。“因为没有对抗性啊，你就不能欺负我了！”这就是她给我的爱上TOD2的理由。紫心一直玩得很用心，既会为解不开地上军遗址的封印而疑惑，也会为困在飞行龙内直到TIME OVER而苦恼；会为希望镇熔化了的铁一样烫的阳光心惊，也会为海德堡纷飞如扬花的鹅毛大雪感叹。

时间好似手心处的水，不管你是摊开抑或攥紧，水总是会从指缝间悄无声息地逝去。在我还没有注意到之前，时间的沙漏就把日子颠来倒去换到了冬日。那年的杭州很意外地落了一场大雪，对于南方，这是很稀罕的，也容易让人在不经意间嗅到浪漫的味道。我走在纷纷扬扬的大雪里，看雪片轻柔地落在紫心长长的睫毛上。

“让我想起海德堡。”紫心由衷地说。“是啊！只是这里没人努力地铲雪，也没伍德隆住在大城堡里。”我哈出一口热气。

“莉亚拉就是这样和凯伊路第一次约会呢。”“你还真能想。”“大木头！”紫心突然停下脚步。“嗯？为什么这么说？”我漫不经心地回头，恍惚间觉得脸颊在发烧。“那……我……我们算不算是在约会？”我有些语无伦次。“哼！”紫心不由分说把冻红的手狠狠地插进我的大衣口袋。我开始自私地想，如果我们能一直这样走下去，走到天昏地暗，走到日月无光，会不会永远都没有悲伤……

时间还是残忍地告诉我，那是不可能的。因为我和紫心终究还是分开了。这样写或许很突兀，但它给我的感觉就是这样，很突兀，让人感觉有些无法接受。紫心和我说，我太爱游戏，胜过爱她，而她很自私，与其就这样让时间冲淡这一切，不如由自己选择结束。然后她头也不回地踏上开往上海的列车，而我，事与愿违地飞去了天津。

两年后春节前夕的晚上，我在依旧繁华的大街上遇见了紫心。街上川流不息的人群在朦胧的灯光下笔直地来来往往，渐渐模糊成两条色泽混沌的缎带。紫心和我对看着，中间像是隔了一片汪洋大海，短短的几步路，却恍惚间走了几乎一个世纪。我们各自笔直地向前走，然后和陌生人一样擦肩而过，走向自己的方向。我知道，就像他说的一样，偶然相交的平行线，终会回到原来的轨道。那时候，你的爱情，是会死的。

后来，再后来，我遇见了朝颜，一个笑容干净而明亮的女孩，总是让我在不经意间想起紫心。只是我一直没让朝颜知道，我曾经是个近乎疯狂的gamer。就是每次去买电软，也总不自觉地对朝颜说，给同学带的呢！朝颜也总是很善良地冲着我笑，让我感觉很安心。

记得在哪里看过这样一句话，我落日般的忧伤如同一群寂寞的飞鸟，一群寂寞的飞鸟飞成我落日般的忧伤。

我知道现在的我，已经不再是过去那个视游戏为整个世界的孩子了，也不会再有为买游戏而不吃早餐的经历。那份纯真的童心，已经在成长中慢慢被封印在心灵的角落里，像冻僵在树梢上的黑夜般沉静，并渐渐地，被柔软的灰尘所覆盖。现在恐怕只剩下电软，会在某时某刻，让我想起，那颗未泯的童心。

我不想忘了回忆，更不想没有回忆。哪怕只是在等待，等待很久很久之后的一段铃声，再惊起很老很老的一段回忆。

□文/孙恒子

这后一篇文章，作者的本意是写给“家”的随笔，不过整体感觉不错，而篇幅放在家里又显得过长，所以就刊登在bar里吧。

在那封信里，那位作者说：“这个，就算是写给‘家’的短信吧。算来惭愧，我已经一年半没买过电软，因为一些已知和未知的原因。等我再翻开刚买的杂志，却发现很多人不知所踪……总有些伤感。所以突然回到阔家，有股陌生的感觉。就像剑心在战完志志雄后回到神谷道场，很想唯夜能说句：‘浪人，欢迎回来。’我想，已经很知足了。”

浪人，欢迎回来。

这期的主题，是等待，有些人会用执着和耐心等着你回来。有人等你的地方，就是心安的所在。



焰

PS2	游戏原名:ほむら HOMURA			CERO 全年龄
	TAITO	7140日元	2005.12.1	
射击	DVD-ROM	日版	1人	38K

[乱世中讨伐魔物的飞天之舞]

射击游戏曾经是街机时代最流行的类型之一，然而随着街机的没落，而射击游戏本身的特点又决定了它并不太适合在家用机平台上发展，因此也逐渐衰败了下来。现在只有一些老牌的射击游戏厂商将以前的经典街机名作以合集的方式移植到家用机上。本游戏实际上也是街机移植版，它以日本战国时代为故事背景，主人公“焰”是背负天狗之血印记的武士，为了讨伐企图以邪恶之力征服全日本的德川家康而战。游戏中最具有特色的就是被称为“拔刀术”的战斗系统：屏幕左上方显示的是主角的能量槽，它会自动增长，而当能量蓄满之后，便可以按下×键使用拔刀术。这是一种近距离的攻击招式，可以反弹敌方的子弹，而如果使用拔刀术直接命中敌方本体的话，还能发动一击必杀的连锁攻击，将屏幕上所有的敌人全部斩于刀下，连按×键还能加快斩杀速度。





↑使用拔刀术命中敌机，所有敌人都会被锁定。



华丽斩杀 漫天弹幕之中

REVIEW FORUM



毕竟是现在不多见的射击类游戏作品，对于射击游戏爱好者来说还是很有意义的（尽管笔者很怀疑现在到底还是否存在“射击游戏爱好者”）。游戏中的拔刀术不仅仅是攻关的利器，而且也关系到高分的获取，是否能够灵活使用拔刀术是判定你技术水平高低的重要标志。发动连锁攻击之后效果较有魄力。每关中都有路线分支，玩家可以自由选择，在一定程度上提高了游戏的重复可玩性。整体难度设置比较适中，适合大多数玩家。



画面素质无法令人满意，无论是人物还是背景都显得颇为粗糙。杂兵和Boss的设计都缺乏个性，大都是“满天弹幕”型，没有什么能够给人留下深刻印象的个性招式，比起《打击者1945》、《战国ACE》、《首领蜂》等经典射击游戏，系统方面没有太大亮点，缺乏自己的特色。拔刀术的属性也过于强横，发动连锁攻击之后瞬间进入无敌状态，只要稍加熟练掌握就能立于不败之地。总的来说充其量只是中等素质的作品。

都跟战国干上了?



有时候觉得日本厂商的想象力真是枯竭了，反反复复拿着战国时代的那点故事背景说事儿，海枯石烂亘古不变。织田信长可谓是“史上工作最繁忙的反派演员”，在无数个游戏中充当“大魔王”的角色。本游戏终于换了一下，变成了德川家康——不过也不是什么新鲜人物了。再加上丰臣秀吉，难道曾经统一过天下的人都摆脱不了被塑造成大反派的命运吗？不过说来也难怪，除了战国时期，日本也实在没啥值得改编成游戏的历史了……



假面骑士·响鬼

PS2	游戏原名:假面ライダー响鬼			CERO 全年龄
	BANDAI	6279日元	2005.12.1	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	85K

[正在热播的喧哗乱斗特摄片]

“特摄片”可以说是日本的特色剧种之一，由真人演员身着动画片人物似的服装，与形形色色的怪物展开搏斗，尽管有些人会觉得过于幼稚可笑，不过在fans们眼里看起来倒是很有趣味性呢。我国观众最熟悉的特摄片是当年曾经热播过的《恐龙特急克塞号》，而在日本国内来说《假面骑士》则是当之无愧最具人气的系列。《假面骑士响鬼》是今年正在热播当中的作品，所讲述的是以“音击”作为武器的假面骑士与魔物作战的故事，“声音”在本作中具有关键的意义，而主角响鬼的武器就是一对鼓棒。游戏采取格斗对战的方式，在主角即将打倒敌人的时候则会切换成音乐游戏的形式，以有节奏的敲击来消灭敌人。因此，本游戏的首批限定版与《太鼓达人》同捆发售。



←原剧中的很多必杀技在游戏中都有表现。

正义与邪恶殊死的较量



←游戏中角色的动作还算得上丰富。



借助蕴涵了音律奥秘的音击之术打倒魔物

REVIEW FORUM



BANDAI以改编动漫游戏而知名，在这方面经验充足，因此本游戏也是保持了原作的韵味。游戏的画面和音乐都算是合格，人物的动作也比较丰富。在游戏中再现了原剧的各种敌人，看过原剧的人会非常熟悉。与《太鼓达人》同捆发售的形式也很有新鲜感，在游戏进入音乐击打部分时，除了可以用手柄操作之外，也可以用《太鼓达人》的专用鼓棒来进行游戏，是一个不错的设计。



作为一款格斗游戏来说，打斗系统也实在是太过“潦草”了一点。只要连按攻击键就能打出各种连招，各种所谓“必杀技”的使用方法也基本上都是通过简单的按键操作就能使出。游戏难度简单得有些过分了。双人对战模式实在没有什么存在的价值，而双人合作模式也只能说马马虎虎。当然了，也要考虑到游戏所面对的用户本来就是以原剧的爱好者为主，必然会有低龄化的倾向，所以做出这样的设计也只能说有情可原了吧。

特摄片的独特“魅力”在于……?

说到“特摄片”大家就会马上想起“奥特曼”（或者说“咸蛋超人”，呵呵）之类的作品，由一些真人演员身着奇形怪状的服饰、演绎一些异想天开的故事，还要摆出一些莫名其妙的POSE，看起来真的是非常搞笑。如果说10岁以下的小孩子会为这个着迷并不算奇怪的话，有很多成年人也对此津津乐道，就是小编所非常无法理解的事情了……不过不管怎么说，无论是在日本还是国内，特摄片还是有不少拥趸的。本作相信可以满足这些玩家的要求吧。





铁汉：黑暗格斗

PS2	游戏原名：Tough Dark Fight			
	KONAMI	7329日元	2005.12.1	
格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	50K



[来自漫画的热血男儿格斗梦]

对于格斗题材类漫画感兴趣的朋友一定听说过猿渡哲也的大名，他所绘制的热血格斗漫画《高校铁拳传》曾经风靡日本，具有很高的知名度。其后的续作《铁汉》也受到了读者们的欢迎。这两部系列作品讲述了格斗流派"滩神影流"的第十五代当主宫泽熹一与天下豪杰较量的故事，其中既有很多来源于实际的格斗以及人体解剖学知识，也有不少天马行空的想象和虚构。不过，以笔者的个人观点来看，他的画风实在是难以接受……

看过原作的朋友应该知道，其实《高校铁拳传》和《铁汉》这两部系列的故事在时间上并非完全衔接。根据背景设定，这两部作品的故事之间有大约两年的空隙。《铁汉：黑暗格斗》就正是以游戏的形式来填补上这一段空白，通过格斗游戏的方式，带你进入"铁汉"的格斗世界，体验热血男儿们的光荣与梦想。游戏讲述了在漫画中所缺失的这两年间，围绕熹一所发生的一些故事，并且有数位漫画中没有的原创人物出场，相信漫画迷们会对此非常感兴趣。

滩神影流第十五代当主宫泽熹一参上!!





←使用必杀技命中对手之后会有特殊效果。

→和《铁拳》一样，使用浮空技之后的追加是非常重要的攻击手段。

REVIEW FORUM



第一个优点当然是漫画题材，游戏的剧情正好弥补了两部漫画之间的时间空白，是原作基础上不错的补充。其次是游戏系统基本上与著名3D格斗游戏《铁拳》相仿，四个攻击键分别控制左右拳脚，同样也有不动按键便是防御的设定，"铁拳"玩家可以轻松上手——不过，你也可能会觉得这一点应该作为"抄袭"而归入缺点之中……每个人物还有数种必杀技，发动之后以慢镜头的形式来表现，有一定趣味性。



画面素质令人"震惊"，人物比例也似乎有些失调，不过倒是挺"忠于原作"的。其实，将本游戏与《铁拳》的对比可能已经得罪了不少铁拳玩家，因为说实话本游戏和《铁拳》的素质相差实在太大……游戏中虽然号称有很多"不同流派"的格斗家，但是实际使用起来都是千人一面，打击感也莫名其妙。而作为一个漫画改编作品，、游戏中却没有任何动画，所有的剧情都仅仅只用静态人物对话图片来表现，实在是失败中的失败。

FANS的钱特别好赚?



说句大实话，猿渡哲也的画风实在是……够"粗犷"。虽然本人并不是要求每部作品都像少女漫画一样细腻，不过好歹人物比例要画准一点吧。改编成游戏之后更加"变本加厉"，画面素质实在是不忍卒睹，说是PS上的游戏也有人信。不管是谁开发的，好歹挂着KONAMI的牌子，难道就不怕毁了自己的名声吗？完全抄袭《铁拳》的系统也让人觉得这个游戏实在是缺乏诚意。看来厂商的目的很明确，就是赤裸裸地掏漫画fans的腰包啊。不过长此以往，恐怕fans的钱也没那么好赚了。



波斯王子之战

NDS	游戏原名：Battles of Prince of Persia			
	UBI SOFT	39.99美元	2005.12.6	
战略	卡带	美版	1人	N/A



[换个新角度体验王子的故事]

随着《波斯王子·双子王座》的发售，波斯王子系列中的"时之砂"三部曲也正式终结了。在3D游戏早已成为主流的今天，又还有几个人记得波斯王子最初是一个经典的2D动作游戏呢？现在NDS版的《波斯王子之战》又将大家带回了平面的世界，然而它并非动作游戏，而是一款融合了卡片和战棋要素的战略游戏。

本作吸取了其他不少经典战略类游戏的优点，玩家可以在其中看到《最终幻想战略版》、《高级战争》、《火炎纹章》等名作的影子。当然，将这些名作的优点堆积到一起的效果到底如何，就有待大家的验证了。整体来说，这款游戏的内容比较丰富，想要打穿的话需要花费不少的时间来研究，适合有耐心的玩家。



←NDS上下分屏的方式让玩家可以对战场的全局和细节都随时把握。

↓游戏的剧情以"时之砂"三部曲为框架，但实际上并没有太多的联系。



↓两军交战时会用动画的方式来进行演示，但是画面效果过于粗糙。



从孤军奋战的王子到千军万马的统帅

↑卡片的运用在游戏中起到至关重要的作用。

REVIEW FORUM

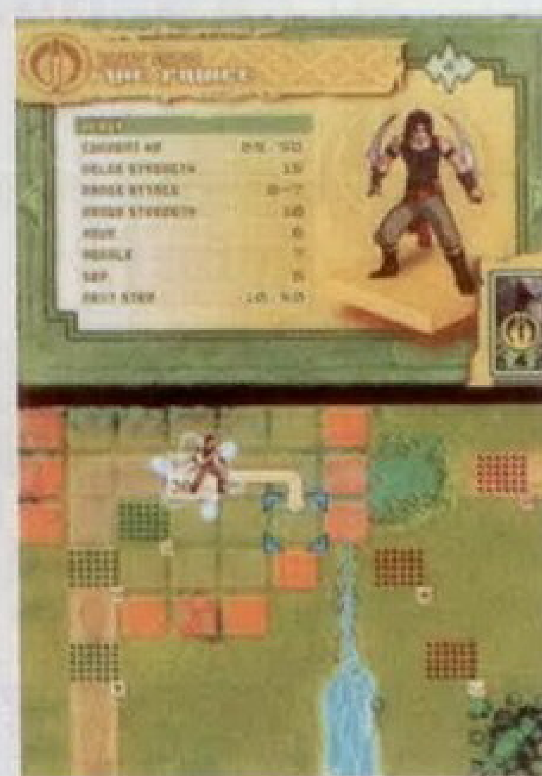


音乐来自PS2平台的"时之砂"三部曲，非常动听，在NDS的游戏当中也属于上乘。使用触摸屏进行操作的方式比较适合战棋类游戏。可以看出制作者在本游戏的系统设计方面下了不小的工夫，使用卡片与战棋结合的方式，制造出更多的随机变化，使得每一场战役都有很大的变数，而不会拘泥于某些套路。游戏中的收集要素也比较丰富，具有一定的重复可玩性。



在学习和模仿了《最终幻想战略版》、《高级战争》等众多名作的基础上，本作却缺乏自己的个性和创新，使人玩起来就好像是在吃一盘大杂烩。画面表现太过粗糙，波斯王子系列中一贯的人设风格并没有很好地体现出来。而游戏系统又太过"精细"，如果要将所有的卡片变化都考虑进来的话会让你绞尽脑汁。过于复杂的系统起到了适得其反的作用，让玩家可能会无视制作者的思路而采用一些取巧的方式来过关。

"向下移植"的尴尬



将知名游戏移植到性能较低的主机平台上，而游戏类型却改头换面，这样的例子早已有之，例如GBA的《鬼武者战略版》就是这样。不过对于原作的fans来说，还是希望能够体验到原本的乐趣。PSP版本的《波斯王子》就保持的动作游戏的方式，也更加易于为玩家所接受。而对于本作，只能说它是一个打着波斯王子幌子、素质平平的作品罢了。



混沌领域 新指令

PS2	游戏原名:Chaos Field New Order			CERO 全年龄
	Milestone	7140日元	2005.12.15	
纵版射击	DVD-ROM	日版	1-2人	72KB

[将华丽进行到底的纵版射击]

对于纵版射击有所了解的玩家应该知道，这个混沌领域可并非是什么无名小辈，混沌领域最早推出的DC版本曾经得到了纵版射击玩家的一致好评，可以说混沌领域属于将3D背景与纵版射击完善融合的典范之作。而今在PS2硬件平台上推出的本作可以看成前作的升级版本。游戏可以使用三名驾驶员所分属的三架座机。在能力上分为射击分散型的初心者与各方面平均的中级选手用机以及集中攻击威力最强，但射击面积最小的高级者向机体三种。游戏对各个机体的机能调节的比较平衡，貌似初心者用机在高手的操作下仍然能体现出惊人的能力，而游戏本身的难度非常高，弹幕的铺散已经打破了一般纵版射击游戏的范畴，充满了光束与多重光弹的画面会令您眼花缭乱。



↑面对这样的画面，该如何躲避……



→游戏开始就要进行机体的选择，无论机体和驾驶中都充满了个性。

←机体本身内的光束攻击可以算是作品的招牌设定

↑游戏对于敌方机体的设定是煞费苦心的，整体充满魄力。

光束与弹幕交织 反应与操作的考验

REVIEW FORUM



游戏的整体效果虽然与众多3D渲染的纵版射击类似，但游戏本身的射击感做得非常的好，很容易让人沉醉在连续射击的爽快当中。本游戏的难度还是不低的。每当遇到数量繁多的弹幕时，却没有明显的晕眩感，对纵版射击有经验的玩家能够从光影对比下很自然的进行躲避。由于游戏属于3d建模制作下的纵版射击游戏。在游戏中不但将己方机体制作得非常到位，将敌方机体也制作得非常有魄力，突出了3D渲染的优点。



虽然游戏整体色泽把握的非常好，但不知道为什么，3D渲染的纵版游戏总是摆脱不了灰暗的背景。纵然笔者知道这可能更好地突出了弹幕的亮度，但一直身处于灰暗的虚拟场景总是有点令人压抑。第二点缺点是虽然游戏为3d渲染作品，但背景层次并不分明。最后一个缺点集中在于光束锁定方面，光束锁定的效果过于单一，很大程度上破坏了游戏画面的整体感，在纵版射击中，整体构图的美感非常重要，而本作在这方面有所缺失。

喧哗弹阵下的爽快



游戏集中表现了超级爽快的射击操作感。无论是集中的光束攻击或是散弹喷射都在画面上进行了非常显眼的光影渲染。游戏吸收了以前成功的纵版射击经典首领蜂的优点，将连击系统带入到作品中，但由于敌人首创能力普遍较高，所以很容易就形成了高数量连锁。在游戏中稍微进行几点射击，就很容易形成几百连锁。由于游戏属于3D架构，敌机在3D建模的细致勾画下显得气势磅礴，游戏代入感非常好。



金色卡修GO！GO！魔物战斗！

PS2	游戏原名:金色のガシュッベル!! ゴ-!ゴ-!魔物ファイト!			CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2005.12.15	
混战乱斗	DVD-ROM	日版	1-4人	71KB

[体现了平面乱斗的最大潜力]

实在很佩服BANDAI，手上有着众多热门动漫作品，一旦突发奇想，就可以开发出一款对应FANS的类型作品，果真生财有道。我们也是刚刚送走了KERORO军曹大乱斗，如今又迎来了金色卡修大乱斗，真是生命不息，乱斗不止啊……本次乱斗虽然还是3D渲染，但作品的整体架构属于2D平面作战模式。游戏中可以选用原作中的众多知名角色，而所有角色的特殊能力与原作相映成趣，一定能让FANS们有一种亲身投入感。游戏系统制作的比较传统，对于2D乱斗有经验的玩家能很快上手。作为一个对应原作FANS的作品。游戏本身将原作众多角色的特殊能力都完全复刻在游戏中，必然让FANS有很好的投入感。



←巨大老虎机启动时，是对操作者RP能力的最大考验。

人品考验

→游戏的对局画面还是非常清晰通透的。

局势的观察能力的考验



→游戏刚开始只能选择有限的角色，为开发角色而努力吧。

↑游戏的菜单画面还是充满了原作气息的。



还原原作特色 开发角色潜能

REVIEW FORUM



BANDAI毕竟是乱斗制作行家，无论是在混乱画面的控制上还是在整体操作架构的设定方面都非常到位。让玩家投入起来并没有什么不合理的操作环节，可以充分发挥每个角色应有的实力。游戏除了将角色们特有的实力表现得非常到位,还在多种道具方面下足了功夫。众多道具不但搞笑而且都有着不同的属性和作用，运用好了可以起到一发逆转的作用。



游戏在对应群方面就无法避免FANS向的根本问题。本身金色卡修的影响力就不能与海盗王与火影并肩，而游戏本身由于属于传统的平面乱斗，所以无论是制作的如何精良也无法让经常接触这类游戏的玩家引起兴趣。而作为乱斗游戏，太过华丽的招数效果与巨大化之后的攻击令人眼花缭乱，长时间进行必定会带来疲劳与乏味的感觉。总体来说，本作可以让很多朋友在一起进行短时间的娱乐，却无法进行长时间的研究，这可能是乱斗游戏的通病吧。

多要素乱斗始动

虽然BANDAI制作了太多的动漫改编乱斗游戏，但本作并不算是跟风作品，游戏本身内容虽然非常喧闹，但架构还是相对严谨的，近攻击、防御、跳跃、波动攻击、超属性攻击等等都能够在貌似混乱的战斗中将玩家的战术思想贯彻清楚。由于是知名漫画改变，所以漫画中知名角色的能力表现就成为了作品的根本所在。卡修的超级波动与巨大化变身至今都给我留下了深刻的印象，由于可以实现四人混战，游戏在混战中体现出的道具与角色能力效果非常突出。





廉价2000系列91 全明星格斗祭

PS2	游戏原名:SIMPLE2000THE ALL★STAR格斗祭			
	D3P	2000日元	2005.12.15	
格斗竞技	DVD-ROM	日版	1-2人	77KB



[充满了水着与恶搞要素的格斗]

日本的游戏开发与发行模式非常值得别国借鉴。一些有创业精神的小型游戏开发小组通常会和有宣传和发行能力的公司进行合作，发行一些试验性的廉价作品。在PS2众多软件群中，就存在着一个知名的廉价系列："廉价2000系列"。本作就是廉价2000系列中的一员，从游戏的设计上来说，本身属于3D材质渲染的2D格斗类作品，但将搞笑，作秀，水着等多种要素捏合在一起的这个作品，实际上还是制作得比较失败的……由于游戏的出发点非常直接，所以属于相当恶俗的噱头作品。游戏本身由于太过直接的画面表现，让笔者难于适应。游戏中充斥着暴露与恶搞角色，且操作感非常低劣，不是为了活跃神经还真无法接受。





一在笔者接触2D格斗游戏中，这么怪诞的还是首次，着实怪异啊……

暴露的极致

无一丝掩饰 爆笑与恶搞



一面对这样的角色，该如何选择。

REVIEW FORUM





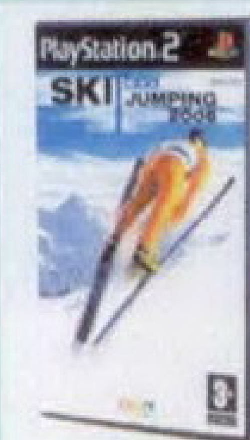
大家可以想像一下，一帮水着女和怪诞角色的大对决该呈现出如何的景象。我向您保证，只要进行一次这个游戏，在心情不好的时候一定能起到良好的心情调节作用。游戏中的性感角色虽然设计得非常粗俗，但的确身材窈窕，诱惑力十足。这款作品已经将所有噱头要素集中在一起，确实起到了混乱+性感+搞笑的目的。在日本本土，花区区2000日元就能够和看一出幽默闹剧等同，怕还是有不少人愿意投资的。

终于到了说缺点的时候了，本游戏，缺点众多咱们慢慢说。一，游戏出发点极为不健康，拿一群性感女子做招牌不是不可以，但如此露骨，让人生厌。二，作为一款格斗类型游戏，本作无任何操作感可言，而且判定飘忽，让人无法琢磨。三，游戏画面虽然为3D渲染，但画面凌乱，光影效果僵硬。四，非女性角色设计鄙俗不堪，什么筋肉男，章鱼怪，让我这个进行游戏的人痛苦不已，奉劝大家，如果不是为了调节心情，千万不要投入本作……

将恶俗进行到底



可能是受到了DOA与搏击玫瑰的感染，这款游戏中出现的女性角色都穿着极为暴露，而这点还不算完，在选择角色之后居然可以对其水装的颜色进行选择，做法之直接让笔者惊诧。从暴露的女教师造型到西部美女，每一个性感造型都让笔者哭笑不得。在放弃选择女性角色之后，笔者选择了其他男性角色，而那些或是肌肉男或是怪诞搞笑的角色让我不知道该如何进行挑选。



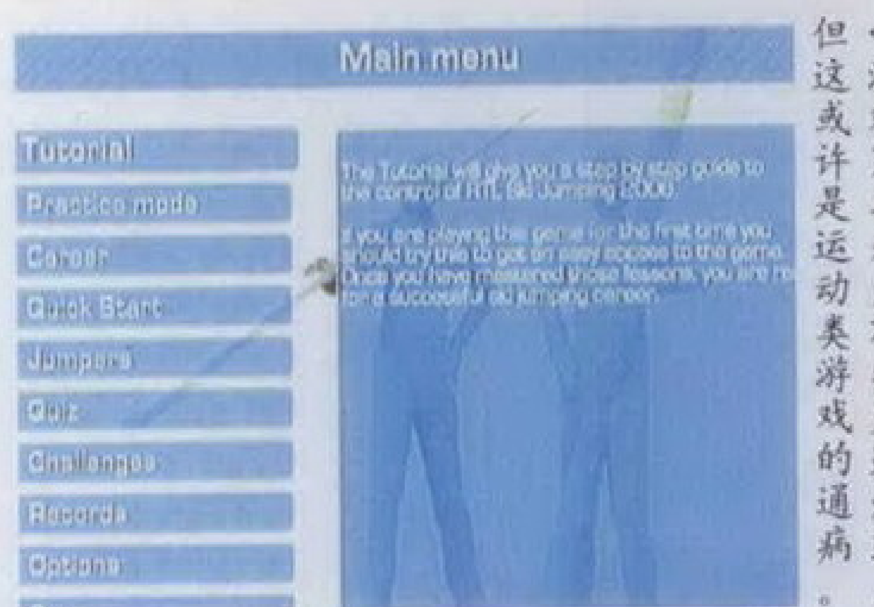
高山滑雪06

PS2	游戏原名:RTL Ski Jumping 2006			
	RTL Entertainment	49.99美元	2005.12.07	
运动竞技	DVD-ROM	美版	1-2人	230K



[史上最专业的高山滑雪作品]

在冬季运动中，高山速降跳跃滑雪是一项非常有观赏性的运动项目，在雪山峻岭之间，体会大自然与运动者之间的协调是一种非常惬意的事情。可惜的是，似乎TVGAME与这个项目没有缘分，在多年的游戏历程中罕有反映这个项目的优秀作品出现。而本作的诞生，算是打破了这个尴尬的历史。游戏虽然在画面表现力方面有所欠缺，但至少在操作精度和运动环境描写方面制作精良。游戏在景色刻画方面非常出众，多国的冬季美景都收录其中，具有很高的观赏性。游戏主要考验了玩家对于微度调节的能力，无论在速降，起跳，落地的瞬间都需要在平衡微调方面做好操作准备。而每一次起跳对于玩家来说都是充满挑战的一次历练。在操作环节方面，游戏制作得非常合理。



一游戏菜单未免有些太过烦琐，但这或许是运动类游戏的通病。



↑与一般体育类型游戏不同的是，本作细节制作得很细致。

起跳与降落 速度与落差

→作品体现了各国冬季雪景的美丽，这可是游戏的一大卖点。

美丽的雪景 微妙的操作

REVIEW FORUM





在进行游戏时，背景中多国的雪景刻画得非常到位，无论是德国或是瑞典，都将本国的特色体现了出来。本作不光设计了白天的比赛，夜晚的高山跳跃更能够让玩家感受到灯光与雪色的浪漫在操作环节上，游戏将几点突出环节集中在类比与键位的配合上，让玩家非常好上手。在玩家起跳的瞬间，那种多方位镜头特写的视觉反馈也必定让操作者激动不已。

作为一款PS2硬件平台上的游戏，作品本身的画面效果确实比较糟糕。在材质渲染方面，严重的锯齿边缘与简单的画面色泽让我们觉得本作的画面效果过于简单了。甚至游戏在进行过程中会出现明显的材质缺失，图像引擎的低水准让笔者怀疑游戏是否有很大的赶工成分。在操作环节方面，虽然比较简单且容易上手，但由于毕竟属于雪上轨道项目，游戏本身的可操作点太少，如果长时间操作绝对会产生明显的单调与乏味感。

雪山与运动者的主题游戏

游戏首先要求运动员在速降时保证平衡和速度，高台跳跃的瞬间将身体的角度协调完美，能够达到最远的跳跃距离，并在落地时平稳着地。本作中将多个运动环节全部刻画清晰，基本上冲刺、跳跃、滑翔、落地这四个关键环节都能够利用类比摇杆和控制键进行简单的操作。虽然操作架构简单，但游戏的操作重点在于把握类比摇杆反映的平衡操作上，这点仍需要玩家的长时间练习掌握。





Level 5自从在PS2上开发了《勇者斗恶龙VIII》之后，又经过一年的自主开发，于2005年年底推出了这一款《星际游侠》。作为RPG游戏的爱好者，笔者一直在等待着这个游戏的到来。本刊从前两期开始就一直对这款游戏密切关注，并在游戏发售的第一时间将一周目攻略奉献给各位喜欢Level 5的玩家们。平心而论，Level 5这一次虽然还是为SCE制作游戏，但是本作无论从制作精良程度还是故事内涵方面做得都十分到位。虽然本作情节和世界观属于典型的日式角色扮演类型，但本作无论从操作手感到系统设计方面都可以说是集角色扮演游戏大成之作。加之Level 5本来就擅长的动作要素，这部《星际游侠》可以说是角色扮演游戏历史上里程碑式的作品。

[移动中操作]

十字键/左摇杆…控制光标
左摇杆……控制人物行进
右摇杆…………转动视角
○键……………决定/对话
×键……………退出/跳跃
△键……………打开菜单
L3…………切换控制人物
R3………切换至主观视角
R2………………校准视角
SELECT……显示全部地图
START………………暂停

[战斗中操作]

十字键上/下………开启/解除自动锁定
十字键左/右……切换目标
左摇杆……控制人物移动
右摇杆…………转动视角
○键…………主武器攻击（可蓄）/决定选项
□键…………副武器攻击
△键……………打开菜单
×键………跳跃/退出选项
L1/L2……………助言选择
L3………………助言取消
R1…………………防御
R2………………校准视角
R3………切换至主观视角
SELECT…切换视点高/低
START………………暂停

PS2	本刊译名　星际游侠			
	SCEI	6800日元	2005. 12. 8	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	129KB



[关于战斗]

● **特技**：游戏中各位主角的特技需要消耗一定的能力值（AP），一般地，主角们的特技多是将一定属性的魔法附加在自己的武器上以提高攻击能力，也有提高自己其他属性，或者对敌人群体攻击的特技。

● **连续技**：在战斗的时候，有时敌人头上会出现惊叹号，同时出现两个○的标志。此时连打○就会进入连续攻击状态。连续技的出法和FF8里斯考尔的连续剑比较相似。玩家需要按照一定的节奏输入○键，全部输入成功的话可以给敌人造成重伤害。

● **助言**：战斗时玩家只能操作一个角色，而由电脑操作的其他角色在使用道具或特技之前会向你征求意见，如图表示。这时候按下L1/L2就可以选择让他们使用什么道具或特技。如果不想让他们使用，按L3取消。

● **逃跑**：由于本作的战斗是在移动地图上直接进行的，所以只要背对敌人向尽可能远的地方逃跑就会出现是否逃走的选项，选"はい"就可以脱出成功。

● **针对敌人的特殊攻击**：有一些敌人用直接攻击的方法是不能造成损害的（No Damage）。这时候需要攻击它的不同部位（一般较高的敌人要攻击头部），或者采用特殊的攻击方式（如按住○键蓄力攻击，或者用特定武器解除其防护等）。这些特殊情况在流程攻略中会有说明。



↑在战斗中要根据敌人的不同情况随机应变地采取不同战术。这是游戏的基本常识，如果不动脑子的话则会很麻烦。

POINT 关于存储和移动

在游戏中执行任务时，右下方的地图上会用红色箭头显示要到达的位置，按照指定路线行进就可以到达。游戏中的存储需要在存档点进行（如图）。写



有CHARGE的存档点还可以帮助主人公恢复HP和AP。此外存档点也担任着传送的任务，在同一个星球上，主角在所有到达过的存档点之间都可以互相移动。这样可以节省大量宝贵的攻关时间。另外在战斗中全灭的话就会直接GAME OVER，所以还是及时存储比较好。

POINT 人物升级系统

本作的人物升级系统和FF10有一些类似，也是在固定的图表上进行固定强化。唯一不同的是强化用品并非专用的宝石，而是普通的道具和各种材料。所以各位主角的能力升值更加轻松简便。只要取得了一定的道具就可以升级。当一项技能修得后，会引发出其他能力。因此要把能力盘练满需要消费相当多的精力。



POINT 道具使用场所

在游戏中，有一些标有"？"的地方暂时不能通行。但是在使用了一定的道具之后就可以通过。在这些地点按○键之后，从ITEM栏中选择特定道具即可。这些道具往往就在"？"出现的同一个区域，所以只要在这一处来回仔细寻找就可以找到必要的过关道具。



POINT 关于星际间的旅行



在游戏中，除了在同一个地区移动之外，在中盘之后还可以在各个星球之间自由移动。移动方法很简单，只要到宇宙船的操舵室，就可以在宇宙地图上选择要去的星球，按○键决定就可以到达了。不过从一个星球到另外一个星球并不是瞬间移动，而是需要一定的时间的（实际上是游戏的读盘时间）。这时候在船上耐心等待一会儿就可以了。还有一点需要注意的是，不同星球之间的存档点的传送装置是不通用的。所以要去别的星球前必须先回到船上，再移动到要去的地方。



~序~

在浩瀚的银河中，分散着数之不尽的群星。许多年以来，星球之间的战争一直没有停止的迹象。隆卡迪亚行星同盟和德拉克希尔帝国之间的纷争波及到许多行星。其中矿产资源丰富的沙漠化行星"罗萨"处于两大军事阵营的边缘地区，始终是被争夺的目标。多年来，罗萨的居民们被征服者当作奴隶使用，禁止向其他星球流动。在这片荒漠化的土地上，骆驼是便利而低廉的工具（这个星球的骆驼长着角，很奇怪）。我们的故事，就从一名骑在沙漠骆驼身上的少年说起。这个少年名叫杰斯塔（ジェスター），每天从事着运送军事物资的工作，以从军队那里换取一些口粮。这一天，他押运着两只作战用的怪兽（ビースト）回到了他生长的地方——沙漠中的小镇萨尔金（サルギン）。

第一章 出行

"什么？只有这么多吗？"杰斯塔看着从士兵手中拿到的瘪瘪的布袋，脸上一副不满的神情。这点粮食怎么够吃的？何况他现在要养活的不止是自己。

"有什么不满意的？有我们在这里保护着，你们这些奴隶有口饭吃就应该谢天谢地了！还不快走！"士兵对眼前这名少年很不耐烦。一个沦陷星球的下等公民，是没有资格和自己说三道四的。

杰斯塔知道和这些人讲理是没用的，只好拿着他辛苦工作的酬劳——一小袋粮食，回到了自己居住的地方。那是一座有点破旧的教堂，里面还有一位老年教士正在祈祷。

"我回来了，劳尔。"杰斯塔把粮食交给他，"今天还是这么少。真是的，隆卡迪亚的家伙们越来越过分了。"

"唉，这也是没有办法呀。"劳尔也是一脸无奈的神情："罗萨从被隆卡迪亚占领到现在，已经有2年了呀。"

"为什么咱们非要卷进战争不可呢？



以前这个星球是多么平静啊。"杰斯塔找了张长凳坐了下来，看着天花板。

"其实他们来了也并不全是坏事。现在很少有野兽侵入到镇子里来了呢。"劳尔安慰着杰斯塔，虽然他知道，这个孩子并不是和他一样的性格软弱的人。

"这些事情，有我们自己做不就好了嘛。"杰斯塔不以为然地摇了摇头。就在这时，一声巨响打破了教堂里的寂静。真有怪兽闯到镇里来了！

基本流程要点

1. 剧情后，与沙漠之爪一起战斗
2. 随后跟随他前往地图所示地点。
3. 与BOSSジャイアント战斗，注意攻击头部。
4. 与スティーブ及サイモン会合。随后前往居民区和サラマンダー八式战斗。
5. BOSS战结束之后，整理装备和道具，到镇门口出发。

杰斯塔不顾劳尔的劝阻，决意跑出去收拾掉这些入侵的家伙。在这样的时候，那些只知道作威作福的外星军队是靠不住的。那只怪物个头很大，朝居民区里飞了过去。就在这时候，另外一群怪物突然冒了出来。正当杰斯塔不知如何是好时，一个高大的身影出现在他跟前。那个人戴着头巾和风镜，杰斯塔看不清他的面容。但是从他手持武器的姿势来看，应该不是个不中用的家伙。杰斯塔会意地点了点头，和他一起向怪物冲了上去！

"你是谁？"杰斯塔放倒几个怪物之后，看着眼前的人，心中充满疑问。

"你还看不出来吗？咱们是自己人。"那人指了指远处的街区："要是收拾了那边那个家伙，说不定可以挣到2万呢。"

"2万？你是猎人吗？"杰斯塔头一次看到这种以猎捕怪物获得赏金为生的人，不由得感到有点兴奋。也许遇到这个人，自己的一生会改变也说不定。少年天生的冒险之心使杰斯塔决定，要跟着这个人一起去看个究竟。

二人来到居民区的一片空地，那个蒙面人却突然开溜了。临走时把自己的佩刀（デザートシーカー）和战斗记录器（バトルレコーダー）给了杰斯塔。在不远的地方，有一群巨人在等着这个刚刚涉足冒险的少年……

BOSS：ジャイアント ×2

这2个巨人的下半身是不怕伤害的。必须跳起来对其头部进行攻击。注意它会撞击地面，站着的话就会受伤，所以这场战斗要不停地跳着打。虽然敌人有2个，但是它们行动迟缓，所以一般不会有腹背受敌的危险。如果能够掌握连续技的话，很快就能把它们打败。



正当杰斯塔对自己得到的武器惊叹不已时，有两个外形怪异的家伙朝他围了过来。原来他们要找银河中著名的猎人"沙漠之爪"，而杰斯塔的那把刀正是沙漠之爪的东西。这两个自称史蒂夫（スティーブ）和塞蒙（サイモン）的人认定杰斯塔就是"沙漠之爪"，并且坚决邀请他与自己同行。原来他们是"银河第一海盗"德尔根卡（ドルゲンゴア）的部下，这次来请"沙漠之爪"是为了执行一项前所未有的伟大任务。但是在这之前，必须先把居民区内那头暴戾的怪兽消灭掉。

BOSS：サラマンダー八式

首先需要破坏它四只脚上的金属防护环。随后从塞蒙他们那里得到副武器"モノグラフィショット"，然后向BOSS射击，这时它身上就会出现垫脚的临时平台，利用平台垫脚跳上去猛砍就可以了。如果被它甩下来就需要重新搭桥才能上去。注意不要被它踩到，及时回复体力。



消灭掉サラマンダー八式之后，杰斯塔和塞蒙等人约好第二天在沙漠中的海盗船上会合。在和劳尔道别之后。杰斯塔来到了沙漠中那艘飞空船附近。他准备在第二天早晨登上这艘船，但是——

谁知道第二天早晨的沙漠里出了乱子，一群巨大的沙虫在沙的海洋中肆意猖獗，杰斯塔差一点就成了它们的早餐。不过这些虫子们最后还是失望了：一名少女驾驶空中摩托车，朝杰斯塔伸出了手！杰斯塔在千钧一发的时刻脱离了危险，来到了梦寐已久的海盗船上。就这样，我们的主人公告别了凶险的沙漠之星，踏上了前途未知的征程。在船上有什么等着他呢？

第二章 丛林密布的行星

基本流程要点

1. 与史蒂夫对话后乘电梯到船舱酒吧间，从后门去甲板
2. 与琪莎拉对话，随后进入战斗，发生剧情，飞船坠落
3. 到达行星究莱卡，上陆寻找燃料
4. 沿路向北走，到达石像处折回，向西行进
5. 找到フィリオ，得到「パワーグローブ」
6. 回到石像处，使用パワーグローブ后继续前进
7. 沿大河向西找到ダリオ，得到「バクダン」
8. 在北边的岩石前使用バクダン炸开道路，前进
9. 继续向北到达村子被拦回，回到十字路口向东
10. 在泉水附近发生剧情，与BOSS「マッドウーバー」交战
11. 得到合成武器的マゼール后，和ルルカ一起回村子

上船之后，杰斯塔才知道搭救自己的女孩子叫琪莎拉，是船长德尔根卡的女儿。不过现在船长正在午睡，代替他执行命令的副船长是一只叫摩西亚（モンシャ）的猫。摩西亚向杰斯塔介绍了船上的主要成员：除了史蒂夫和塞蒙之外，还有一位目光敏锐的独眼海盗赛格兰（ゼグラム），不过这家伙做事一向独来独往，很不合群。现在这艘海盗船"德尔根方舟号"（ドルゲンアーク号）正在向银河中最发达的行星杰拉德（ゼラード）行进。史蒂夫建议杰斯塔到甲板上观赏一下宇宙中的景象，这对于初次远航的人来说，是很有必要的。（顺带说一下，这个游戏的宇宙里是有空气的，所以宇宙船在航行时可以到甲板上观光。）

来到甲板上的杰斯塔看到琪莎拉也在那里，于是两个人交谈起来。琪莎拉看着杰斯塔紧张的样子，总觉得眼前这个小伙子并不像是大名鼎鼎的银河猎人。杰斯塔也有点难为情：难道她已经看出自己的身份来了吗？不过他很快就摆脱了尴尬，和琪莎拉饶有兴致地聊起了海盗的生活。原来琪莎拉的父亲德尔根卡一直向往着有一天能找到银河第一宝藏，据说这件珍宝就埋藏在一个被称作"伊甸"（エデン）的星球上。

宇宙中的风景很美丽，但是也隐含着无限的凶险。突然之间，一群怪物包围了杰斯塔和琪莎拉他们。这种名叫デビラ的生物长得很像蝙蝠，但是比一般的鱼类凶猛很多。杰斯塔等人虽然奋力抵抗，海盗船还是失去控制偏离了航路，朝一颗绿色的星球坠落下去……

大家从巨震的昏迷中醒来的时候，发现船的周围是一片丛林地带。原来这里是绿色行星究莱卡（ジュライカ）。德尔根方舟号需要一段时间才能修复，而且船上没有燃料了。好在这颗星球上有的是能量丰富的火焰树果（炎の实），用这些果实榨出来的油可以作为航船启动的燃料。于是摩西亚安排杰斯塔、琪莎拉和赛格兰去丛林中寻找树果。并且提醒他们，这里是布尔卡卡族（ブルカカ族）的领地，不要擅自闯入。

布尔卡卡族是当地的土生民族，虽然他们的生活接近于原始社会，但是也有人在林子里做买卖，而且为了方便交通，森林里也安装了传送装置。众人整理装备后一路前行，却被一座巨大的石像挡住了去路。那石像足有几人高，靠一般人的力量是推不动的。没有办法，三人只好往别的方向寻找去路。

当他们来到一座简陋的草屋时，不觉间居然发现一个戴着瓶底厚的眼镜的家伙正色迷迷地盯着琪莎拉看，这倒把大家吓了一跳。原来他叫菲利奥（フィリオ），是布尔卡卡族人，但是因为研究科学而被村子里的人赶了出来。想不到在这么荒蛮的地方居然会有科学家存在，真是不易。他把自己研制的怪力手



套（パワ－グロ－ブ）送给杰斯塔，告诉他戴上这个之后，就可以推动沉重的石块了。

杰斯塔一行赶到石像处，用手套推开了它。再往北走了不久发现有一块巨石拦路，用手套是推不开的。不过这附近似乎有人居住，还是找人寻求帮助吧。果不其然，他们找到一个叫达利奥（ダリオ）的人，他也是被流放的科学家，不过整天都在研究一些会爆炸的危险东西。他把自己发明的炸弹（バクダン）给众人，不料这东西却先炸了……还好没有炸出人命，杰斯塔等人小心翼翼地把炸弹拿到巨石处引爆，然后接着向前走，终于到了布尔卡卡族的村子里，却被村人们拦了出来：原来布尔卡卡族一向排斥外界，而最近由于黑暗果实（黒い実）导致多人得病死亡，村子里的人对外面的戒心更重了。村子的战士头领库兰（クラン）警告他们不要到处乱走，尤其不要去东边的泉水附近。于是杰斯塔一行就在强烈的逆反心理和好奇心的驱使下去了那里。（海盗嘛，当然不是被吓大的……）

大家来到泉水处，发现两个布尔卡卡族的女孩子正在那里谈些什么。她们两个似乎是姐妹，姐姐露露卡（ルルカ）和妹妹米莉（ミリ）正在谈论星神的事情。正在这时，杰斯塔他们被发现了。作为布尔卡卡族的战士，露露卡当然不会轻易让这些入侵者溜掉。可还没等他们交手，一只巨大的怪物向米莉扑了过去！琪莎拉为了救米莉被怪物抓了起来。情况紧急，露露卡和杰斯塔、赛格兰等人联起手来，朝着怪物冲了上去。

BOSS：マッドウ－パ－



这是一只受到污染影响而变异的巨大青蛙。由于它会使用毒性攻击，所以还是躲着比较好。新加入队伍的露露卡擅长远距离攻击，使用得当的话可以对它造成相当大的伤害。另外让杰斯塔使用特技配合攻击可以取得不错的效果。以杰斯塔等3人的实力要消灭这个怪物并不难。

露露卡用箭射中了怪物的要害，琪莎拉得救了。为了报答三人拯救米莉的行为，露露卡决定带他们前往村子里。这时候杰斯塔发现了一只会说话的粉红色青蛙，它叫马塞尔（マゼ－ル），由于污染变异有了说话和合成物品能力。只要把两件相同属性的武器放进它的嘴里，就可以合成出新的武器。需要注意的是武器合成必须达到2个条件：一是武器的**スキル**点数必须练满（MAX），二是合成的武器必须是同一个人专用的同一类型的武器。（主武器和副武器不能合成，不同角色的武器也不能合成）

第三章　星神的祭坛



基本流程要点

1. 到达村子，进入村长家
2. 情节过后，在夜间从村长家得到大地のカギ
3. 前往村子中标有★记号的家中，发生剧情
5. 随后沿通往祭坛的道路向北行，在观光船坠毁现场得到坏れたフリーズショット
6. 转向南到达シェリオ家，将フリーズショット修理好
7. 向西边瀑布前进，在“?”处使用フリーズショット将瀑布冻结，再使用モノグラムショット搭起垫脚的台子，到达瀑布顶端
8. 再向北到达祭坛，与BOSSインデバイダ－交战

大家跟着露露卡来到村子里。布尔卡卡族的人们正在召开会议，商讨向星神献祭的事。由于黑暗果实的肆虐使许多人染病死亡，村民们必须选一名少女，作为祭祀星神的牺牲品（巫女），而这次被选中的巫女正是米莉。

“没有办法，这也是为了村子里的人们，而且米莉也是同意的。”露露卡用这句话安慰着自己。

“连自己的妹妹都不能保护，你算什么布尔卡卡族的战士！”库兰愤怒地向露露卡吼道。

其实露露卡也舍不得把妹妹献出去。这个孩子从小就一直在“不幸”中生存着。她们两个的母亲在多年前被怪物袭击身亡，米莉的眼睛也因为中了怪物的毒而失明。像这样苦命的孩子，一天好日子都没有过上，难道真得要她去送死吗？

米莉被关在笼子里，默默地等待着死亡的到来。第二天，露露卡在族人的跟随下，护送自己的妹妹向祭坛走去。杰斯塔觉得不应该任由他们这么夺走米莉的生命，在琪莎拉的建议下，三人决定去祭坛看个究竟。要想在不被布尔卡卡族发现的情况下到达祭坛，只有顺着悬崖的瀑布爬上去才行。但是瀑布水流湍急，除非把它冻住才能上去。在这个热带雨林密布的星球上，这简直就是天方夜谭。

三人向北探路，发现了一艘坠毁的运输船，上面写着“戴特隆”公司的名字。这家公司是银河第一船舶生产商，也生产大量的军火。这些都是题外话了，只说杰斯塔他们在坠毁船附近找到了一把威力巨大的冰冻枪（フリ－ズショット），但是这支枪坏掉了。如果把它修好，倒是可以把瀑布冻住。正当大家走投无路时，又一个古怪的家伙出现了。

这位同样戴着瓶底眼镜的家伙叫谢利奥（シェリオ），是一位专攻机械的科学家。不用说，作为科学的殉道者，他和另外两位科学家一样被布尔卡卡族赶出了村子。见到冰冻枪的谢利奥激动得如痴如醉，立刻就帮他们把枪修理好了。就这样，杰斯塔带着冰冻枪来到瀑布附近，用它把瀑布冻住了。但是想爬上去的话必须有个垫脚的东西，还记得原先打怪物时用过的**モノグラフィショット**吗？使用这个就可以搭起支撑的台子。

杰斯塔和琪莎拉顺着冻结的瀑布上到祭坛附近，却发现赛格兰失踪了。他们赶到祭坛，只见露露卡守在那里：“我不是告诉你们了吗？不要到这里来！”

“可是，就算你这样做，也一样于事无补啊！”杰斯塔对她喊道，“事情的背后一定有原因，你难道就不想搞清楚吗？！”

“没办法，这是我们族的规矩……”露露卡压抑着心中的悲痛，继续怒视着这几个不速之客。突然间一声呼啸从山那边传了过来，那是星神的声音吗？众人顺着声音望去，却看见了一只丑陋的怪物！而露露卡也认出了怪物的声音，原来这个怪物就是当初杀害她的母亲，又把米莉眼睛弄瞎的罪魁祸首！

BOSS：インデバイダ－



这家伙虽然身型巨大，但是移动速度之快令人惊讶。好在有了刚得到的冰冻枪，把它冻住再打就容易多了。但是冰冻枪每打完一发就必须重新蓄积能量，所以要趁怪物被冻住的时候集中攻击，在它解冻时将能量蓄满。让杰斯塔使用特技**フラッシュソ－ド**可以提高攻击力。将怪物体力削减到一定程度后露露卡会登场，让她配合远程攻击，几回合内就可以将怪物消灭。

“原来这个怪物就是村民们供奉的‘星神’，而‘黑暗果实’就是它的排泄物……”赛格兰不知什么时候又冒了出来，他在杰斯塔与怪物混战的时候，到密林中找到了飞船的燃料。

怪物被消灭了，米莉也没有了性命之忧，但是露露卡因为冲撞了星神而遭到了部落的放逐。其实酋长知道所谓“星神”的真实面目，但是这个原始的部落不能没有神灵供奉，为了不被外面的文明同化，这个部落始终把自己封闭在愚昧的悲哀中。虽然露露卡失去了战士首领的地位，但是她并没有后悔。让大家高兴的是，这位优秀的战士决定和杰斯塔他们一起登上海盗船，到宇宙中见识一下外面精彩的世界。

第四章　大逃亡

大家好不容易才从究莱卡星球成功脱出，但是麻烦仍然没有结束。因为这艘船的银河通行证到期了。现在必须去杰拉德星球的“银河公社”对通行证进行更新。塞蒙自告奋勇为杰斯塔带路，而露露卡也想到这个繁华而陌生的星球上去看看。

所谓“银河公社”就是城市中心那座像金字塔一样的宏伟建筑。虽然露露卡很讨厌这里恶劣的空气，但是不把通行证办好是不行的。三人向银河公社的方向赶了过去。

“欢迎光临银河公社！”接待他们的是一位清纯可爱的少女。她叫MIO，是银河公社最受欢迎的服务员。

“啊，我们要办一下通行证的手续。”杰斯塔将过期的通行证递了过去。

“啊，真遗憾，现在通行证手续暂时无法办理。呜呜呜……”MIO一边用甜美的声音回答，一边做出伤心的样子，露露卡看着她，觉得浑身直冒鸡皮疙瘩。

“为什么不能办呢？”杰斯塔也是一



基本流程要点

1. 前往银河公社办理通行证，发生爆破事件
2. 主角一行被投入监狱，在神秘人的帮助下开始越狱
3. 在监狱中朝箭头的方向走。注意每个空间都分几层，顺着有红灯的地方走就不会迷路
4. 监狱中有的门前带“？”的地方需要使用钥匙，钥匙则可以在该片地图的宝箱中得到
5. 到达最上面的房间与BOSSロ－ゼンカスタ－交战



副不理解的样子。

“不能就是不能嘛，人家有很麻烦的事情啦……”MIO还没有解释完，突然有两个警察模样的人闯了进来，拿相机对着她拍个不停。原来他们是MIO fans俱乐部的成员。他们几个在那里聊得热火朝天，可把在这边等候的露露卡气急了。

“好好给我听着！”露露卡一拳砸在桌子上：“你要是现在不给我们办理，我就把这里炸成平地！”话音未落，只听一声巨响，大楼真的爆炸了！

“呀啊啊啊啊啊啊啊啊啊～！！”随着MIO一声惨叫，一群荷枪实弹的士兵转眼之间包围了银河公社。露露卡被当作恐怖分子抓了起来，杰斯塔与塞蒙作为“同案犯”也被一并带到了阴森的监狱。

“都给我听着，我是监狱长罗森加斯塔！”一个面相凶恶的大块头用审问的眼光瞄着这三个人，“你们是德拉克希尔派来的奸细吧？其实你们为什么进来并不重要，重要的是进来以后会怎么样。把他们都关到4级监狱里去！”

看着监狱墙壁的铁门，杰斯塔等人一筹莫展。据说只要被投进这里，就没有活着出去的机会。塞蒙注意到有一个披着斗篷的陌生人和他们关在一起，这人告诉他们不要着急，难道他有逃生的办法？

果不其然，没过多久就有两个士兵模样的人帮他们打开了监牢的门。那人告诉杰斯塔，想逃命的话就赶紧走。虽然杰斯塔不清楚这个神秘的家伙到底是谁，但反正在监狱里呆下去也不是办法，不如试试怎么逃出去。监狱里地形复杂，营救者为了方便他们逃亡，在路上用红灯做了标记。只要一直顺着有红光的地方走会有出口。有的门必须用钥匙打开，而这些钥匙就在同一层的某个宝箱中。仔细搜索的话就会找到。另外监狱里也有一些狱警背着上级向犯人做一些出售商品的小买卖，看来这里的人还是很有商业头脑的。

众人好不容易通过了重重监狱，来到了监狱长所在的房间，却意外地发现这里装满了盛有人体的玻璃器皿。原来这里是秘密的人体实验室，监狱长罗森加斯塔和戴特隆公司秘密合作进行人体实验，所以很多犯人都下落不明。据说罗森加斯塔以前是一个很优秀的军人，他为什么会变成这样？但是，现在已经没有时间探讨这个问题了……

BOSS：ローゼンカスター

监狱长身材魁梧，行动力强，而且有时候会体能爆发突然进入无敌状态。不过由于身体的惯性，他的灵活力很差。所以要对付他，主要还是应该以特技为主。杰斯塔的跳跃攻击十分奏效，如果能够使用空中连续技的话，会收到事半功倍的效果。打败他之后就发生剧情，越狱成功。



杰斯塔等人杀出一条血路逃出了监狱，而监狱长因为放跑了犯人加上实验失败，面临的却是死亡的命运。对他执行死刑的人，正是戴特隆公司的冷艳秘书——诺玛·基丝利。

大家在逃离监狱后准备回银河公社继续办理通行证手续。他们在半路上看到了全息影像的广播，这时塞蒙才认出那个帮助他们的神秘人。这位长着猫脸的老先生是隆卡迪亚的主和派军官巴斯克纳吉提督（**バスクナージ提督**），由于一向力主结束战争追求和平而四面树敌,这次也是遭受主战派的陷害而身陷囹圄。他在逃出监狱之后立刻发表演说，奉劝所有的人放弃战争，建设一个和平的未来。

另外在银河公社附近的广场上，他们还见到一位带着女儿寻找丈夫的妻子。她叫美代子（**ミヨコ**），和女儿千惠（**チエ**）四处打听自己丈夫翔（**ショウ**）的下落。翔在一场化学事故中受了伤，后来在住院的时候突然失踪了。美代子告诉杰斯塔，如果见到这个人，请把他妻子和女儿在找他的事情告诉他。杰斯塔虽然对她们母女十分同情，但是对这件事情也确实无能为力。这时塞蒙突然说自己感到身体不适，让史蒂夫代替他和杰斯塔一起去银河公社办理手续。过了一会儿，史蒂夫带着杰斯塔他们再一次来到了银河公社。

第五章　银河天才黑客

“咦？怎么这么快就放出来了呀？”在银河公社里，MIO看着面前青筋直冒的露露卡等人，仍然以职业式的微笑应承着：“爆破犯的话似乎应该多关一段时间吧……”

“我都说过不是我干的啦！”露露卡抑制着心头怒火，不想惹出更多麻烦。

“好了好了，还是办正事吧。”杰斯塔无奈地把通行证拿了出来：“ZR-KJ1701，德尔根方舟号，拜托了。”

“你们不知道那件事情？平时都不看新闻的吗？”MIO有点生气地用手指在空中一点，一个虚拟的屏幕出现了。“看吧！”

“SPACE REPORT：这里是现场报道。”一个女记者举着话筒：“前日强行占据母体电脑主机的犯人依然没有给出具体的要求。现在戴特隆公司从银河各星球募集了一批赏金猎人，他们准备在这一两天采取行动，将犯人绳之以法。我是露西·戴恩，谢谢收看。”

“母体主机是管理整个杰拉德星球公共事物的中枢系统。如果这个问题不解决的话，通行证就办不下来。”MIO打开了另外一个屏幕：“这是犯人发给戴特隆公司的影像。”

恶劣的信号使屏幕一片模糊，一个长相怪异的家伙敲着桌子叫喊着：“戴特隆公司的人都好好听着！Me的忍耐已经到了极限了！因为你们解除了me的职务，所以me的爱妻已经被气跑了，me的生活现在处于一片悲惨之中！你们有时间和钱财去请那些什么废物猎人，还不如好好满足me的要求！Me现在向戴特隆公司正式提出要求，赔偿费至少要2个亿，一个子儿也不能少！”

基本流程要点

1. 从ゼラード向东，到达ダイトロン社工厂
2. 和警长对话后找到存档点，进入工厂
3. 和机器人警卫遭遇战斗，然后向西行进
4. 在宝箱中得到ファクトリーキー，在“？”处开门
5. 通过制造ライン1、2，在制造ライン3A与大型机器人交战
6. ライン3B的ファクトリーキー在底层正中部取得
7. 随后进入メインコンピューター室，与BOSSジュピスロボ·ジョニー战斗
8. 去银河公社得到刷新的银河通行证
9. 回到船上，ジュピス加入队伍

“这就是犯人？”史蒂夫向MIO问道，“只要抓了他，就可以得到通行证了。而且戴特隆的奖金也十分丰厚呢。咱们走吧！”

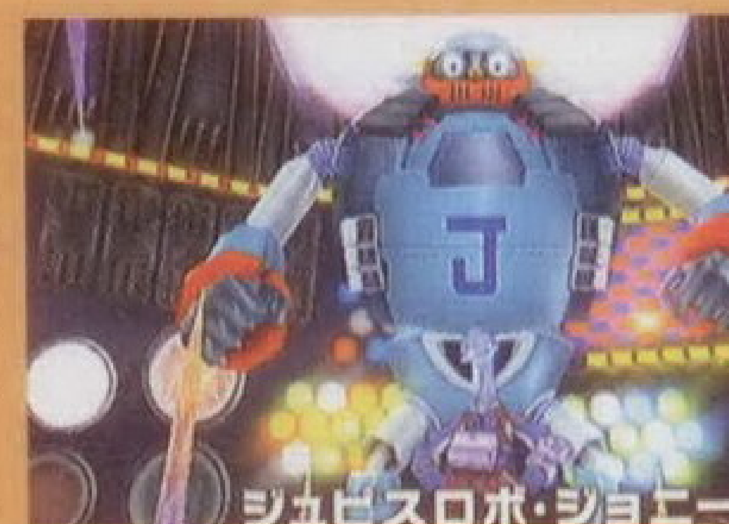
杰斯塔接受了史蒂夫的提议。大家来到杰拉德东部，戴特隆公司的工厂（**ダイトロン社工厂**）。负责调查此岸的警长斯泰尔（**スタイヤ**）听说杰斯塔就是有名的“沙漠之爪”，就请他们帮忙捉拿引起麻烦的元凶——原戴特隆的研究员，入侵母体计算机系统的朱庇斯·杜奇·马克加奈尔（**ジュピス·トゥーキー·マクガネル**）。

工厂里的计算机系统已经完全被朱庇斯控制了，杰斯塔他们一进去就遭到了机器人的围攻。好在这些家伙并没有多厉害。工厂的构造虽然没有监狱那么复杂，但是也有不少上着锁的门。和监狱里一样，钥匙藏在同一房间的某个箱子里。注意工厂里的传送带和吊挂的运输装置。这里有不少考验大家跳跃水平的地方，一旦跳不好就会落下重来……前面两条生产线还不算太难，在突破第三条生产线时，一架大型机器人拦住了众人的去路。这时候另外一架机器人赶过来为主人公一行增援。这台机器人是由史蒂夫的制造人，工厂的科学家波卡乔博士（**ポカッチョ博士**）操纵的，他想劝说朱庇斯放弃自己的想法，却遭到了拒绝。没有办法，杰斯塔还是得和这些机器人大战一场。

“什么？怎么这么快就来了？”朱庇斯猛然间发现杰斯塔他们找到了这里，不免有些吃惊，但是转眼间又奸笑着对他们说道：“嘿嘿嘿，像me这样的天才，you这些头脑简单的people是永远比不上的！Johnny，出来吧！”

BOSS：ジュピスロボ·ジョニー

机器人Johnny身上有时空能量防护装置，用普通攻击是无法给它造成伤害的。战斗持续不到1分钟之后波卡乔博士会给杰斯塔送来新武器“**バリアブレイクショック**”，用它可以打破机器人的防护罩，之后就是群殴了。注意它释放电磁能量时要防御，否则很危险。打倒Johnny之后它会变身成为Johnny DX，攻击力增加不少，但是没有防护罩。小心应对就可取胜。



被打败的朱庇斯向大家解释了自己犯罪的理由：原来他替戴特隆公司开发宇宙无限能量计划，在实验即将成功的时候由于助手的破坏而功亏一篑。他这么做，是为了向戴特隆复仇。尽管如此，斯泰尔不肯就这么放过这个麻烦制造者。他告诉朱庇斯，必须接受戴特隆的审判。朱庇斯知道如果给这些人审判的话很可能会被判死刑，于是趁大家不注意用烟幕弹逃跑了。但是不管怎么说问题还是得到了解决，而且朱庇斯作为科学研究者并没有对计算机做出更大的损害。在母体电脑修复之后，杰斯塔等人得到这间工厂作为奖励，使用这间工厂可以自行开发研制许多新产品，这个汇报可比单拿一笔钱要超值很多了。今后在主菜单的选项中选择**ファクトリ**－就可以制定开发计划了。开发出的产品（包括武器、防具和道具）可以在商店批量购买，所以工厂系统与单纯的武器合成相比，显得更加实用而有灵活性。

之后杰斯塔回到银河公社，MIO热情地为大家更新了银河通行证，而且还附送给杰斯塔一张Fans俱乐部的会员证。（会员番号78,500号，看来MIO的Fans们确实不在少数……）杰斯塔在顺利（？）完成了任务之后回到了船上，却意外地发现朱庇斯也在这里。原来这家伙为了躲避警察的追捕，就混到了海贼帮里（反正也是落草为寇），并且以其惊人的厨技征服了大伙。从此船上多了一位手艺高超的美食家，看来科学和生活确实不是对立的啊。

第六章　引路人



基本流程要点

1. 在船舱里和所有人对话，然后到甲板上，发生剧情
2. 和キサラ一起前往マイナ，在车站外面和モラーティー一帮派战斗
3. 随后前往バー・アンジェラ，发生剧情，ディーゴ加入队伍
4. 和ディーゴ一起去道具屋，花1500购买矿山IDカード
5. 回到バー・アンジェラ，发生剧情
6. 前往矿山，到达最深处的大采掘场
7. 与旧式采掘机战斗，然后ディーゴ和ゲイル单挑
8. 得到ロンガディア仕官の银货
9. 再次回到バー・アンジェラ，发生剧情
10. 前往车站，剧情结束后回到船上，得到ドルゲンゴアのコイン

杰斯塔在甲板上停留了一会儿之后，有人告诉他船长从午睡中醒来了。（这老家伙貌似从故事一开头就一直没醒过）杰斯塔回到船舱一看，原来传说中的银河第一海盗德尔根卡是个巨肥无比的贪食大叔。从他的长相来看，很难相信琪莎拉是他的亲生女儿（实际上确实不是，这个问题以后再说）。不料船长一眼就认出杰斯塔不是传说中的“沙漠之爪”，因为他以前见过那位传奇英雄，杰斯塔在他眼里不过是个乳臭未干的小鬼而已。本来在海盗船上，冒名顶替是要被捆起来扔到宇宙空间里去的，怎奈众人都为杰斯塔求情，德尔根卡决定给这个少年一次机会。

这时船长向众人提到了一个策划已久的大计划。根据一本古代文书的记载，传说中的行星“伊甸”在一万年前因为不明原因消失了。要想解开这个星球消失之谜，必须找到两块古代的石板。而其中的一块很有可能就在著名的矿产行星——贝坦（**ベダン**）的矿井深处。现在德尔根卡布置给杰斯塔的任务就是去贝坦的矿山城市——麦那（**マイナ**）探询石板的下落。

杰斯塔和琪莎拉刚乘列车来到麦那车站，就在门口遇到一位老伯被一帮手持机关枪的家伙追赶。这些黑手党模样的人是当地黑帮“莫拉迪家族”（**モラーティー一家**）的打手，二话不说就认定杰斯塔他们是这位老伯的同谋，一场恶战就这么打起来了。好在这些饭桶一样的打手对于魔法防御力很弱，杰斯塔很快就收拾了他们。得救的老伯向杰斯塔和琪莎拉介绍了自己。他叫巴顿（**バートン**，好强悍的名字），是专门研究文字的考古学家。

在巴顿的带领下，二人来到了镇上一名叫“Bar Angela”（**バー・アンジェラ**）的酒吧。一个身材魁梧的犬面人在吧台喝着闷酒，他叫迪戈（**ディーゴ**），老板娘安洁拉对他似乎很不满意。就在这个时候，那群拿机关枪的家伙闯了进来。带头的人叫盖尔（**ゲイル**），他对众人说了许多威胁的话，奚落了迪戈几句就离开了。巴顿向众人解释，他只是出于考古的兴趣而想研究那块石板，并请求迪戈为他带路。迪戈答应了他的请求，但是要进入矿山必须先到道具店去办理一张ID卡（矿山ID**カード**）。为了不打草惊蛇，迪戈要杰斯塔和琪莎拉跟自己同去，而巴顿则留守在店里。

三人到店里花1500办了一张ID卡，但是他们刚一出门就被盖尔的人盯上了。尽管那帮拿机关枪的手下个个凶横异常，但是以杰斯塔等三人的力量，对付他们是不成问题的。战斗结束后，巴顿急匆匆地跑了过来，告诉大家安吉拉的酒吧被人放火烧了。大家在震惊之余朝着火的地方赶去……

安吉拉无助地坐在那里，她的酒吧已经被火烧得一干二净。愤怒的迪戈决定要和黑帮对抗到底。他带着杰斯塔和琪莎拉前往矿山，想把一切查清楚。在他的记忆里，盖尔并不是这样的人。10年前，当他们都还在军队里服役的时候，有一次他们袭击了一艘民间飞船，直到那些平民被杀死之前，他们都以为这是敌军部队使用的障眼法，后来他才明白，这是军队里狂热的好战分子为了激起敌人的仇恨而故意安排的有预谋的屠杀。迪戈在那场战斗中失去了一只手臂，从此之后他就一直默默地在矿山工作，把微薄的收入全都拿去买酒消愁。对于他来说，现在应该是正视现实的时候了……

矿山的地形并不十分复杂，往下走到第三层就会到达大采掘场。盖尔驾驶着一台旧式采掘机等着他们的到来。

BOSS 旧式采掘机+ゲイル



不知为什么，看到盖尔站在采掘机上与主人公对话那一段，总会让人联想到MGS里Liquid站在Metal Gear上和Solid对话的情节……而这台采掘机的打法也和MG Rex有相似之处。首先要攻击它的两只手臂，然后才能打它的胸部。把机器干掉之后迪戈会要求与盖尔单挑。此时注意盖尔的快枪，在他开枪时一定要防御。然后趁他装填子弹的时候反击。

战胜盖尔之后，杰斯塔一行终于找到了石板，但是晚了一步，它被戴特隆的人运走了。而盖尔亦向迪戈说明了自己的真实目的：原来莫拉迪黑帮的头目扎克斯·默拉迪（**ザックス・モラーディー**）曾经告诉他，只要取得石板就可以阻止战争。盖尔听信了他的话才一直任其驱使。谁知道他却被戴特隆和扎克斯利用了。

盖尔把以前当兵时留作纪念的硬币给了迪戈，然后就离开了。迪戈和杰斯塔他们回到酒吧废墟前，巴顿却告诉他们安洁拉已经去了车站，准备永远离开这里。此时迪戈的男子汉本色终于爆发了。他赶到车站，向安洁拉倾诉了自己的心声，结果当然是赢回了她的芳心。虽然有情人终成眷属，但是考虑到石板还在戴特隆手中，迪戈决定和杰斯塔他们一起把这件事情解决，然后才能回来与安洁拉生活。

与此同时，愤怒的盖尔找到了欺骗他的扎克斯，并且成功地实施了复仇。可令他没有想到的是，最后他还是遭到了暗算，一个平时胆小怯懦的跟班为了给老大扎克斯报仇，用尖刀扎穿了他的心脏……孤独一人倒在荒凉街头的盖尔看着向天际远航的德尔根方舟号，意识渐渐地模糊了……

第七章　瓦尔科格的野心

基本流程要点

1. 进入镇子后，到达沙漠入口
2. 进入古代遗迹，与シード遭遇
3. 和シード战斗中，沙漠の爪登场
4. 回到船中再发生剧情

“好了，诸位，现在请大家看一看，期待已久的新型战舰——帝王号！！”

在杰拉德星球上，一场盛大的庆典正在举行。星际企业戴特隆公司的社长——瓦尔科格·德雷萨正在向军评议会的议长和广场上的人们推销自己的最新产品。这艘巨舰拥有强大的火力，可以在瞬间将敌人摧毁。

“有了它，贵国一定能够成就太空中的霸业。”瓦尔科格向议长使了使眼色。这个利用星际纷争在银河里大发横财的军火商在某种意义上把持着许多星球军界的人物。假如你今天不买他的武器，他就会在明天被它卖给你的敌对国，难怪许多军队的高层将领都对他俯首帖耳。

“议长，如果购入这种东西的话，战争一定会再进一步激化的！”旁边一人试图劝阻议长，他正是前不久从监狱逃脱的巴斯克纳吉提督。

“只要有你这样贪生怕死的司令官在，战争是永远不会结束的。”瓦尔科格一边挖苦巴斯克纳吉，一边继续对议长游说：“怎么样？还是由您来决定吧。”

议长神情木然，嘴唇一开一合，喉咙里似乎有什么声音发出来。旁边的军官凑过耳朵煞有介事地听了听，朗声说道：“议长说要购买300艘军舰。”

“隆卡迪亚军评议会议长班迪究比尔大人宣布，购买300艘机动战舰！”随着瓦尔科格的一声大吼，广场上所有人都狂热地欢呼起来。当一个国家进入侵略战争的动员状态时，所有的人都是没有智商的，除了那些煽动者之外。

而远在宇宙中的杰斯塔他们则忙于追踪被戴特隆带走的石板的下落。那艘运送石板的飞船去了沙漠行星——罗萨，海盗船自然也跟到了那里。为了不打草惊蛇，德尔根卡决定让熟悉地形的杰斯塔带路，前往石板的所在地——古代遗迹。

众人沿着沙漠中的路来到了古代遗迹的入口。瓦尔科格和他的秘书已经在那里了。杰斯塔、琪莎拉和赛格兰躲在遗迹大门的后面偷听他们的谈话。

“都给我小心点，要是把石板弄坏一点点，就炒了你们的鱿鱼！”瓦尔科格向天上的飞船大吼。飞船上吊着从贝坦运来的古代石板，行星伊甸的秘密就刻在这块石板上。飞船把石板安置在沙漠遗迹的正中心，上面有3个台子升了起来。

“这是什么？”瓦尔科格的秘书诺玛看着台子上若隐若现的标记，“天平，巨蟹，还有……狮子？”

“这是通往伊甸的暗示，必须把相应的碎片放在台子上。”瓦尔科格对诺玛说道，“这些谜题就留给杰拉德的科学家们解决吧！”

“Father，这里有老鼠混进来。”站在瓦尔科格身边一个戴黑白双色面具的人突然警觉地回头一瞥，杰斯塔他们被发现了！三人急忙想逃走，却被那面具人拦住了去路。“赶快让开，要不然你会有麻烦的。”赛格兰拔出武器，对面前的陌生人发出警告。

“那是不可能的。”面具人冷冷地回敬了一句，更不多言，朝三人冲了上来！

BOSS シード



这个家伙动作迅猛，而且有无敌技(旋转武器做盾牌，刀枪不入)。好在他不使用无敌技时的防御力不算太高。只要让杰斯塔使用**フラッシュソード**配合普通攻击就可以与其相持。当他的体力被削减到一定程度时就会发生剧情。

"可恶，这家伙太厉害了……"正当杰斯塔他们快要支撑不住的时候，一个身影突然闪现在他们面前。那是……沙漠之爪！在他的带领下，三人终于脱离了险境。

"这些老鼠，跑得还真够快的啊……"面具人收起武器，看着杰斯塔逃离的方向。

回到海盗船上之后，大家谈起石板上的暗示。这时迪戈想起了星际之间的传说。古代的12个行星的统治者分别以12个星座的标志作为自己的象征物。其中贝坦星球的古代国王以巨蟹为徽章，史称"剪刀王"，他的陵墓在麦那的地下水路中；露露卡记得在究莱卡行星的密林中有一座"狮子王"的遗迹，而朱庇斯则说，杰拉德星球的古代有一位国王把王位传给两名王子，他们终生都为了争夺继承者的宝座而争斗不已。而他们所居住的地方是两座并排的双子塔，这和"天平"有着异曲同工之妙。

想不到谜底这么简单就揭破了。船长很果断地下了命令：向这三个星球进发，找到这三块碎片，解开石板的秘密！



第八章　寻找传说

本章的任务是从三个行星上找回石板的碎片。本攻略按照比较简便的方法书写，其实要去这三个星球，并不一定得按照本文的顺序。

［贝坦篇］

前往ベダン，利用传送装置到达上次购买ID卡的商店附近，再一直向西走在下水道附近与士兵作战，之后发生剧情进入下水道遗迹。得到**ハリ—のベル**到达遗迹**エリア**1的"？"处，使用**ハリ—のベル**。

到**エリア**2之后发生剧情，与面具男战斗在**エリア**3和敌人**アサルトウォ—カ—**战斗，胜利后获得**シザ—キングのピ—ス**。

杰斯塔一行来到贝坦之后，被一群士兵当成是敌对国的奸细。他们在一个叫哈利（**ハリ—**）的孩子的帮助下来到下水道里。原来这里是孤儿们聚居的地方。哈利告诉杰斯塔，他的一个好伙伴——一个叫波鲁加（**ポルカ**）的怪物在下水道里遇险，请求他们帮助它。并且把自制的通讯工具（**ハリ—のベル**）给了他。

大家在前进的过程中遇到了一条湍急的河流，这时候使用**ハリ—のベル**，哈利就会帮忙在水面上架起一座桥来。地下遗迹的各层是向下走的，只要找到井口一样的东西再往下跳就可以了。随后来到地下二层,又遇到面具男。战斗后继续向前走，到达地下三层的祭坛口。这时候他们发现一只怪兽正遭受机器人部队的袭击。难道它就是波鲁加?

BOSS アサルトウォーカー

这种敌人和第五章工厂里的敌人基本相同，但是它们身上都有防护装置，需要用杰斯塔的副武器**バリアブレイクショック**打碎之后才能攻击。虽然敌人有3台，而且体力比上次高了不少，但是按照老方法对付就没什么问题。

消灭这些机器人之后，古墓中"剪刀王"的灵魂出现了。原来波鲁加是国王的部下，在国王逝世之后一直看守着陵墓,后来就变异成了怪物。国王带走了波鲁加，把剪刀王的碎片(**シザ—キングのピ—ス**）留给了主人公一行。哈利虽然很伤心,但他向大家保证,自己以后会振作起来的。接下来，众人就要前往究莱卡的狮子王遗迹了。

［究莱卡篇］

狮子王的遗迹沉睡在热带雨林中。到达遗迹门口的杰斯塔等人做掉了拦路的**ダ—クギガント**（攻击头部），随后进入遗迹。在遗迹的最深处，他们遇到了狂乱的魔女，一个又老又丑的妖怪。不知为什么，魔女就是不肯让他们进来,而且说要保护自己"最后的希望"。尽管杰斯塔并不明白是怎么回事，但是目前看来也只有先把她打倒才能得到答案。

基本流程要点

1. 利用传送装置，从布尔卡卡村向狮子王遗迹出发。
2. 在遗迹门口与ダークギガント战斗
3. 进入遗迹，在内部与狂乱の魔女战斗
4. 战斗后得到狮子王のピース

BOSS 狂乱の魔女

这个BOSS相当麻烦。不但会使用毒性+迷乱攻击，而且连续攻击的时候可以把我方一个角色一直虐到死。这些还不算，她还会瞬间移动并且用分身（眼镜蛇）伤人。好在她在瞬移时出现的地点是有规律的，仔细观察清楚就可以到指定地点进行打击。给各人的武器加上附带属性的魔法，可以较快地将其击败。

魔女被打败之后向大家诉说了自己的经历：原来她是这个国家的女王。许多年前，这个国家濒临灭亡的边缘，女王为了保护自己初生的孩子——新一代的狮子王而与恶魔达成契约，用自己的鲜血把孩子封印起来，自己却变成了妖怪。就在这时面具男突然出现，从背后刺了女王一剑，打开石匣想寻找碎片，却失望地离开了。众人往匣内看去，女王的孩子——那个新生的婴儿还在里面活着。杰斯塔接受了女王的托付，将孩子送到布尔卡卡族的部落里。露露卡说，这个孩子将来会成为优秀的战士的。最后大家从女王手中得到了狮子王的碎片（狮子王**のピ—ス**）。接下来的目标就是繁华的杰拉德星球上的双子塔，传说中两个王子争夺权力的地方。在那里有天平星座——角王的碎片。

［杰拉德篇］

基本流程要点

1. 从银河公社进入グラディウスタワー
2. 发生剧情后，在博士那里得到バーストモードスイッチ
3. 回到グラディウスタワー，进入第1の塔，得到角王の剑

随后按照以下顺序走：

~第1の塔~

1-1（指第1の塔1F，下同），1-2，1-3，1-4，4F联络桥，2-4，2-5，2-6，2-7，7F联络桥，1-7，1-8，1-9，9F联络桥，2-9，2-10。

在2-10的第2王座与**ファントムロ—ド・ガ—ゼル**交战，然后回到塔外。

~第2の塔~

2-1，2-2，2-3，2-4，4F联络桥，1-4，1-5，1-6，1-7，7F联络桥（在桥上与面具男战斗），2-7，2-8，2-9，9F联络桥，1-9，1-10。

在1-10的第1王座与**ファントムロ—ド・ロ—ガン**交战，最后获得角王**のピ—ス**。

这座双子塔就在银河公社的正后方。为了打开双子塔的电磁结界，史蒂夫向博士请求使用Burst Mode开关（**バ—ストモ—ドスイッチ**）。得到开关之后回双子塔的第1塔1F，就可以进入了。注意从2F开始每一层的电梯的联络桥都需要用钥匙打开。这些钥匙就在同曾的某个宝箱里面。下面是这些钥匙的具体位置：

~第一次登塔~

对应楼层	钥匙位置
1-3	1-2中间环路西侧
1-4	1-3地图东南侧（爆弹圈套）
4F联络桥	在1-4顺路得到
2-5	2-4地图东南侧（诅咒圈套）
2-6	2-5地图东北
2-7	2-6地图东北高台
7F联络桥	2-7地图正南方
1-8	1-7某高台处
1-9	1-8电梯前
9F联络桥	1-9中间环路正南
2-10	在2-9顺路得到

~第二次登塔~

对应楼层	钥匙位置
2-3	在2-2顺路得到
2-4	2-3中间环路西北方
4F联络桥	2-4地图西北高台
1-5	1-4地图东北侧
1-6	1-5地图正西侧
1-7	1-6地图东北侧
7F联络桥	1-7地图东北侧
2-8	在2-7顺路得到
2-9	2-8地图东南侧
2-10	2-9南侧高台

这个双子塔迷宫堪称是本游戏中难度最高最绕人的迷宫了。两座塔互相连通，你中有我我中有你，而且打的时候还要来回穿梭，同一层里还有高台、环路……真不知道这些BT的地图是怎么想出来的。难道LEVEL5的制作人真有被虐的倾向……言归正传，杰斯塔在角王的帮助下用角王之剑降伏了相互敌对的两个王子，这两兄弟在父王的教诲下幡然醒悟，重新言归于好，并且把国王的印绶交给了杰斯塔。就这样，大家得到了角王的碎片，三件碎片终于收集完毕，石板的秘密就要解开了。但是……

第九章　伊甸之谜

基本流程要点

1. 回到船上，发生剧情，ゼグラム叛变并偷走碎片
2. 改为操作ゼグラム，剧情之后和面具男シード战斗
3. 再发生剧情，主人公一行赶来，继续战斗
4. 重新得到碎片，在战斗中将碎片安放在石板的台子上
5. 剧情发生，与变身后的シード战斗
6. ジェスターー变身后与シード单挑
7. 战胜后再次发生情节，ラビリンス出现
8. 进入ラビリンス内部，与机器人ラグナ战斗
9. 进一步深入迷宫，与サンドクラーケン战斗，得到古代の回路
10. 在ラグナ前使用古代の回路，得到永远のキープレート
11. 发生剧情，进入下一章

还没等杰斯塔他们庆祝一下，塞蒙就慌慌张张地闯进了操舵室：大家好不容易从3个星球上找到的碎片全部被偷走了！盗贼还留下一卷全息录像带作为证据。原来是赛格兰偷走了碎片，这时杰斯塔听到甲板上有动静，他迫不及待地



追了出去！

虽然杰斯塔找到了赛格兰，但还是让他跑掉了。难道说，这家伙从一开始就是瓦尔科格派到船上的卧底？船长登时怒不可遏。不过冷静地思考一下的话，他现在只可能去一个地方：罗萨沙漠中的遗迹。

赛格兰果然在沙漠遗迹的石板那里和瓦尔科格进行交易。原来他也是为了让死去的恋人复活而接受了瓦尔科格的引诱，为他偷来了碎片。但是赛格兰在罗森加斯塔的监狱中已经知道他们进行的实验并非让死者复活，而是把尸体改造成怪兽一样的生物兵器。但是他为什么明知是受骗还要这么做呢……？

瓦尔科格可顾不得这些。他命令戴着面具的手下杀掉赛格兰。此时面具男露出了他的本来面目——他叫席德（シード），是戴特隆公司的首席科学家——伊泽尔博士利用古代石板记载的遗传因子信息研究开发的克隆改造人。只凭赛格兰一人的力量很难战胜他，就在这时——

"赛格兰，把碎片还给我们！"杰斯塔和琪莎拉驾驶着空中摩托从海盗船上追了下来。想不到赛格兰很爽快地把碎片还给了杰斯塔。席德对眼前这三个人毫不在意，他认为自己很快就可以干掉他们……

就在四人打得不可开交的时候，石板上的三个台子又升起来了。在赛格兰的提醒下，杰斯塔把三个碎片安放在台子上。石板上转眼间出现了一座立体矩阵，如同无限复杂的魔方一般，又好像数不清的积木。这究竟是什么？

"这就是石板里隐藏的大秘密！我们戴特隆公司的科学家找到了解决的方法，现在就由他来把谜底告诉你们吧！"瓦尔科格得意地向杰斯塔炫耀着。只见席德在矩阵跟前挥舞手臂，呼风唤雨一般操纵着方块的组合。一切似乎很顺利，但是就在最关键的时刻，有一块积木怎么也插不进指定的位置。庞大的魔方阵在瞬间崩塌了，同时崩塌的还有瓦尔科格的希望和席德的自信。

"看来你确实是个失败的作品呀……"瓦尔科格看着跪在地上痛不欲生的席德，不屑地说道，"为了以防万一，我们在他身上植入了异化能量。你们把他收拾掉吧！"

杰斯塔他们看着魔化的席德，义无返顾地迎了上去！

席德变成怪物之后强大了很多。就在琪莎拉和塞格兰以为不能战胜它的时候，杰斯塔突然全身冒出红光，隐藏在他身上的能量骤然之间爆发了。众人面前的他，完全变了一个样子。这是怎么回事？

魔化的席德很快就倒在了杰斯塔脚下。随后杰斯塔突然也像席德一样念念有词地指挥矩阵来回移动。但是移动的速度比刚才不知快了多少倍。随着杰斯塔的一声大吼，一座壮丽的宫殿转眼间出现在众人眼前！

杰斯塔并不知道，在他的身上寄宿着5万年前统治银河系的"星王"的血统。刚才那一瞬只不过是"星王"借用他的身体而已。尽管如此，石板的秘密已经揭开，接下来就是进入地下宫殿一探究竟了。不过在这之前先要解决塞格兰的叛变问题，在杰斯塔和琪莎拉的央求之下，德尔根卡决定对这个痴情的酷哥海盗网开一面。

杰斯塔他们在地下宫殿里找到了一个机器人。它似乎认识琪莎拉，但是转瞬间又对众人进行攻击。把它打败之后它打开了自己的外壳，中间似乎缺了什么东西。众人继续前行，在迷宫的最深处发现了一只怪兽。消灭它之后得到了古代的电路（古代の回路），给那个机器人安上之后它就会说话了。它告诉杰斯塔和琪莎拉，说琪莎拉本来是银河中的玛利・格林行星——也就是众人平时所说的"伊甸"上的公主，但是这颗星球在1万年前就灭亡了。她是通过时空隧道被转送到这里的。而这块石板和地下宫殿则正是启动时空隧道的关键所在。它送给大家一个永远的钥匙片（永远のキ－プレ－ト），告诉他们只要用它就可以启动时空隧道。

得到钥匙的杰斯塔一行回到了萨尔金，但就在这时卑鄙的瓦尔科格又出现了。他威胁杰斯塔把钥匙交出来，否则就用军舰摧毁这个镇子。当大家进退两难的时候，抚养杰斯塔长大的老人劳尔突然站了出来，用装有电磁波发射器的十字架干扰了战舰的运行。瓦尔科格落荒而逃，但是劳尔却被致命的炮弹打中了！

劳尔在临终的时候把一个项坠交给了杰斯塔，告诉他要用这个来继续下面的旅程。还有一件事情，和杰斯塔的父亲有关。但是上天没有给劳尔更多时间。这位善良的老人最终还是被罪恶的瓦尔科格夺去了生命……

第十章　海市蜃楼的村镇

虽然杰斯塔很悲痛，但是现在已经没有时间消沉了。劳尔留下的项饰里装的是全息电子地图，标记的位置是库吉埃沙漠（クージエ砂漠）。第二天，沙漠之爪又一次找到了杰斯塔，告诉他一定要先去沙漠中看一看才能打开时空之门。尽管沙漠中非常危险，但是除了前往那里，也没有别的办法。

沙漠里有许多幻觉的东西。走了没有多远，有一位口渴的老人向杰斯塔讨水喝，杰斯塔把水壶递给了他，他喝了几口水，道过谢之后就消失了。

再往前走了不久，杰斯塔发现了一个男人倒在那里，他看上去已死多时，变成了一具干尸。尸体的手上还有张遗书一样的字条，里面的意思大概是说自知命不久长，只想求过路的人把做生意的钱带给自己的妻子。杰斯塔摇了摇头，拿上了沉甸甸的钱袋。

再拐过几道弯之后，只见有一名少女坐在地上，腿上有毒蛇咬过的痕迹。她请求杰斯塔帮她把毒吸出来。但是这样做很危险，搞不好救她的人也会丧命。杰斯塔没有犹豫，毅然帮她把毒吸了出来。可是那少女转眼间也消失了。

路的前方还有一位苦等丈夫回家的女子。根据她的描述，这个女人应该就是前面那个死者的妻子。杰斯塔把钱袋交还给她，她一边哭着一边向杰斯塔道谢，可是突然之间却也变成了一具干朽的躯体，随风消逝……



基本流程要点

1. 到サルギンの沙漠入口，发生剧情
2. 在途中遇到老人，向你要水喝，选择「はい」
3. 在途中遇到尸体，问是否取走他的钱袋，选择「はい」
4. 在途中遇到少女，问是否帮她吸出蛇毒，选择「はい」
5. 再向前遇到一名女子，按照「はい」「いいえ」「はい」选择
6. 进入ヨハンナ村，剧情之后，到村长家
7. 村长家的宝箱里有「太阳のカギ」
9. 再到指定地点，剧情，BOSS战，再接续剧情
10. 回到古代遗迹的大石板前使用「永远のキープレート」
11. 和ドルゲンゴア对话，前往行星「マリーグレン」

正当杰斯塔对眼前的景象万分难解的时候，他的眼前突然出现了一座绿洲中的村庄。难道这就是地图上标志的目的地？他带着将信将疑的心情走进了村子。令他吃惊的是，这个村子的村长居然就是一开始向他要水喝的那位老人。村长向杰斯塔解释说，这个村子是世外桃源，为了不让心术不正的人混进来，才要对杰斯塔进行考验。但是这个村子为什么一直没有人发现，却是个解不开的谜。这里的人只知道村子的名字叫约安娜村（ヨハンナ村）。杰斯塔决定先在村子里看一看情况再说。

平静的村子里居然也有怪物出现，看来这里并不是什么安宁之地。杰斯塔转到村子里，去发现有间屋子里的女人似曾相识。当问起她的情况时，杰斯塔不禁大吃一惊：她的名字就叫约安娜，是杰斯塔的亲生母亲！



约安娜要求杰斯塔把他学到的本领向自己展示一下。面对母亲提出的挑战，杰斯塔只有怀着沉重的心情去应对了。

BOSS ヨハンナ

她的实力并不强，唯一值得注意的是她的分身术。如果你不知道哪一个是真的，就用群体攻击的沙漠の风来对付吧。只要经常回复体力，就可以不太费劲地取胜。

约安娜看到自己的儿子已经成为顶天立地的热血男儿，心中感到无比欣慰。她告诉杰斯塔，其实她是古代星王血统的继承者。有一天这个村子里突然爆发了疫病，所有的人都会死去。为了拯救乡亲们，她使用了时间停止的禁断魔法。所以这个村子还保持着1万年前的状态。就在这时候，一阵风沙突然迷住了杰斯塔的眼睛，虚幻中的村子突然消失了……

这时杰斯塔又见到了沙漠之爪。他向杰斯塔亮明了自己的身份。他就是约安娜的丈夫，杰斯塔的父亲。他年轻的时候在沙漠里迷了路，就在快要渴死的时候被约安娜救了下来。此后他便在村子里养病，逐渐和约安娜产生了感情，两个人结了婚，生下了孩子，也就是杰斯塔。但是村子的时间是不会流逝的，为了让杰斯塔长大成人，约安娜决定和他一起离开村子。但是她身上的绝症并没有消除。在离开村子不久，随着时间一天天过去，她的病情也日益恶化，最终还是离开了人世。

但是约安娜并没有后悔，她在临终时对爱人说，与丈夫和儿子相处的那段时光是她生命中最幸福的时间。失去妻子的他不胜悲伤，但是他知道自己的儿子是星王血统的继承者，是将在未来的某一天拯救整个宇宙的英雄。于是他把孩子托付给老朋友劳尔抚养，自己则化名为"沙漠之爪"，开始在银河各个行星之间从事赏金猎人的职业，并且以超群的武艺在银河猎人中排行第一位。

在杰斯塔成长的每一个关键时刻，这位父亲都在暗中支持他。杰斯塔明白了自己的身世之后，决意担负起拯救"伊甸"和整个银河的任务。在做好准备之后，杰斯塔带着永远的钥匙片回到古代遗迹，把它放了进去。银河中闪现出一道穿越时空的"门"，传说中的行星玛利・格林——也就是"伊甸"，就在众人眼前……

第十一章 传说中的行星

玛利·格林，传说中的行星，被其他星球的人们称作“伊甸”。宇宙第一海盗德尔根卡驾驶着自己引以为荣的海盗船，穿过时空隧道来到了这个1万年前的星球。接待这些来客的正是这个星球的女王，琪莎拉的亲生母亲。她告诉大家，由于一种异化能量（ルーンの力）的侵袭，这个星球在不久之后就会被毁灭。而造成这一切的罪魁祸首就是被称作“Mother”的神灵。她一方面给星球的人们带来了繁荣，另一方面，灾难却也同时降临。杰斯塔已经通过了考验，而琪莎拉也需要经受同样的试练。最终的目的是取得能够对抗Mother的“晶球”（ドリゲラム）。

基本流程要点

1. 在女王の城的南门与ユバン对话
2. 前往ディアーザの森
3. 朝着★的方向行进，与魔兽アルビオス战斗
4. 得到优しさのドリゲラム

在南边的城门口，大家从皇宫的主管尤班（ユバン）那里了解到，试练地点就在迪亚萨森林（ディアーザの森）的深处。

大家沿路来到试练地点，却发现那里有只怪物。可是一阵金光过后，它变成了一位中年人。原来他是琪莎拉的父亲，玛利·格林星球以前的国王，阿尔比奥斯（アルビオス）。原来他为了拯救星球向Mother发出挑战却失败了，结果就变成一副不人不鬼的样子。他请求琪莎拉打败自己，这样才能够拯救这个星球，也可以使自己早些得到解脱。

BOSS魔兽アルビオス

想不到这个家伙变身之后和那个慈祥的大叔完全判若两人。它不但擅长混乱和冰系攻击，而且好到处乱飞。要想让它受到伤害必须在它正面迎击，但是它又经常在你打的时候乱喷……所以从侧面攻击，及时躲避才是比较好的选择。用特技给武器附加魔法，打起来比较省力。

阿尔比奥斯终于倒下，带着欣慰的笑容离开了人世。琪莎拉得到了“善良的晶球”（优しさのドリゲラム）。虽然她很悲伤，但是事情还没有结束，更多的考验在前面等着他们。众人收拾起心情，向着命运之地前进……

第十二章 纷纭的结局

基本流程要点

1. 沿路看来到グルザの圣域
2. 剧情结束后开始收集各个成员的晶球
3. 一共有8条不同的道路。除了通往Mother巢穴的主路不能通行之外，任选另外七条道路依次前行。
4. サイモン得到「思いやりのドリゲラム」
5. ディーゴ得到「友情のドリゲラム」+「友の银货」
6. ルルカ得到「勇气のドリゲラム」
7. ゼグラム得到「爱のドリゲラム」
8. スティーブ得到「愿いのドリゲラム」
9. ジェスター得到「梦のドリゲラム」
10. ジュピス得到「夸りのドリゲラム」

大家穿过森林，来到了古鲁查圣域（グルザの圣域）。除了已经得到善良使晶球的琪莎拉之外，其他角色都要寻找自己心中深藏的东西。

杰斯塔看到小时候的自己和劳尔一起仰望星空的情景，那时候的他，最大的理想就是能够做一个宇宙海盗，在银河中漫游，现在，他的理想实现了吗？

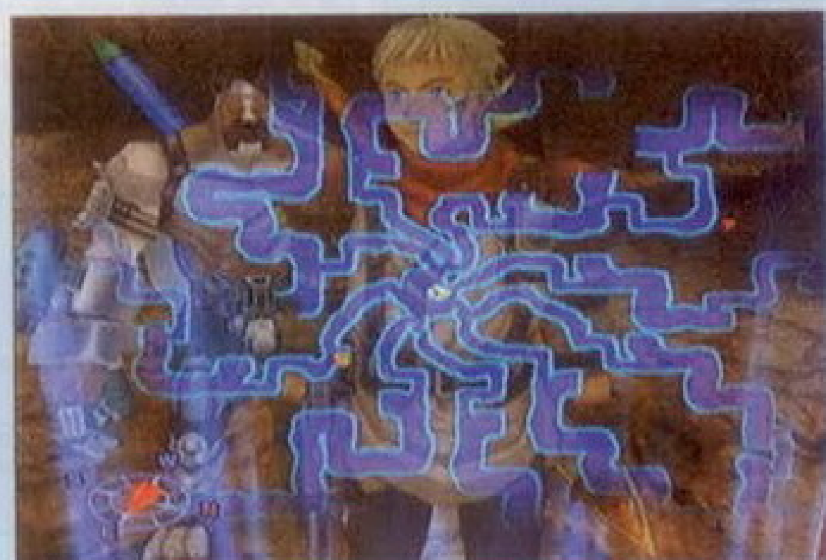
赛格兰回到了自己女朋友发生意外的那一天。他最爱的女人——珍妮，为了救一位遭受怪物袭击的老人不幸失去了自己的生命。而他当时最大的遗憾是没有和她告别。现在，机会终于来了……

露露卡终于回忆起小时候和妹妹一起遭受怪物袭击时，自己那一副惊慌失措的样子。当时的自己根本就是胆小鬼，那么她现在的勇气是哪里来的呢？

迪哥仿佛回到了安洁拉的那间酒吧。而他的好朋友——盖尔也在那里。这两个曾经是好朋友，后来又分道扬镳的男人重新聚在了一起，还记得那枚硬币吗？

史蒂夫回到了博士的工厂。他发现博士为自己制造了一个新的躯体。虽然他是机器人，但是始终把自己看成是有感情的人类。这个愿望，终于能够实现了……

朱庇斯则回到了计算机发生事故的当天。原来他的助手并不是存心陷害他，而是发现他的设计方案里存在着致命的错误。虽然助手百般规劝，骄傲的他始终不肯听从。所以助手只好采取了销毁资料的极端手段……曾经不可一世的他为自己的狂傲流下了后悔的眼泪……塞蒙回到了他在梦中不知见过多少回



的家里。没错，带着孩子在银河各地到处寻找丈夫的美代子就是他的妻子。自从事故之后，因为自己变得面目全非，他始终不肯和妻女相见。但是美代子和千惠却在一直等着他回来。塞蒙，不，应该说是“翔”，暗暗地下定了决心，这次一定要活着回去和她们母女团聚……

就这样，所有的人都找回了自己心中所失去的珍宝。大家把所有的晶球会合在一起交给尤班，由他打造出一把能够对抗Mother的终级圣剑（圣剑**ゼオ·サイクロス**）。最后的决战，马上就要展开了……

最终章 永远的旅人

在取得圣剑之后，众人来到Mother巢穴的最深处。现在还有什么好说的呢？只有消灭了它，这个银河才能得救！

BOSS Mother（第一形态）

这时候的Mother已经显露出它的原形。由于它身体巨大，所以必须用**モノグラフィショット**在它身上搭起垫脚的台子，然后跳到上面猛砍它的胸部，但是伤害微乎其微。随后它就会低下头来，这时抓准时机上去狠劈，有什么厉害的附加魔法就不要吝惜了。注意它的各种属性伤害，一旦受伤必须立刻回复，否则很有可能集体DOWN掉。一定要有耐心，坚持住就可以胜利。

Mother（第二形态）

被打倒的Mother经过变身，成为一个能够在空中自由飞行的金色怪物。其实这个形态的Mother攻击力比过去低了不少，只要在地图上看准它的位置跳起来攻击就可以了。把擅长远距离攻击的露露卡换上来也是个不错的选择。还是和刚才一样，注意回复。

随后杰斯塔又一次变身成了星王，他揭露了这个“Mother”的真面目：原来她是5万年前星王手下的女巫，为了夺取银河统治者的地位，把自己的灵魂出卖给了异化能量。随着星王手起剑落，Mother最终化作乌有……

但是事情并没有结束。瓦尔科格和他的手下驾驶着帝王号战舰，穿越时空隧道来到了这里。伊泽尔博士对于这里丰富的异化能源非常感兴趣。但是还没等他们来得及开采，自己的战舰就被咆哮的能量反吞了下去——这些野心无限的家伙们最后被自己的贪欲吞噬，和邪恶的异化能量合为一体。就在这千钧一发的



时候，女王送来了“祈愿的晶球”（**祈りのドリゲラム**），只见它化作一把巨大的利剑，而杰斯塔体内的星王之魂终于觉醒，他拥有了自己的意识和星王的体魄。其他的伙伴们也受到了鼓励。大家一起登上魔兽战舰，向敌人华丽地发动了全方位的最后攻击！魔兽战舰的能力虽然很高，但是正义在我们这边……

BOSS 魔兽战舰

这一次都是一对一的战斗。即使有一人Down也会Game over,所以以前练级不平均的玩家在这里一定会吃亏的。敌人的防御力之高，体力之充沛，超乎所有人的想象。这一次战斗没有秘诀可言，只要大家在平时多加强自己的能力提升，多合成和开发强力武器，就会发现，胜利并不遥远。

[尾　声]

异化能量被制压了下去。而杰斯塔一行也要告别这颗梦幻中的行星，回到原来的世界去了。琪莎拉要和母亲分别，心中十分感伤；但是在1万年后的未来还有更重要的任务等着她：新生的玛利·格林行星需要一位女王作为统治者。而琪莎拉就是女王的不二人选。但是这样的话，身份低贱的海盗们就永远不能见到她了。在星际中游荡的德尔根卡和杰斯塔，会做出什么样的选择呢？

“准备行动，目标，行星伊甸；行动代号：夺取宇宙中最宝贵的财富!!”

那一天，星际中银河侠盗们展开了他们一生中最大的一次夺宝行动。



□文/猴子



龍が如く™

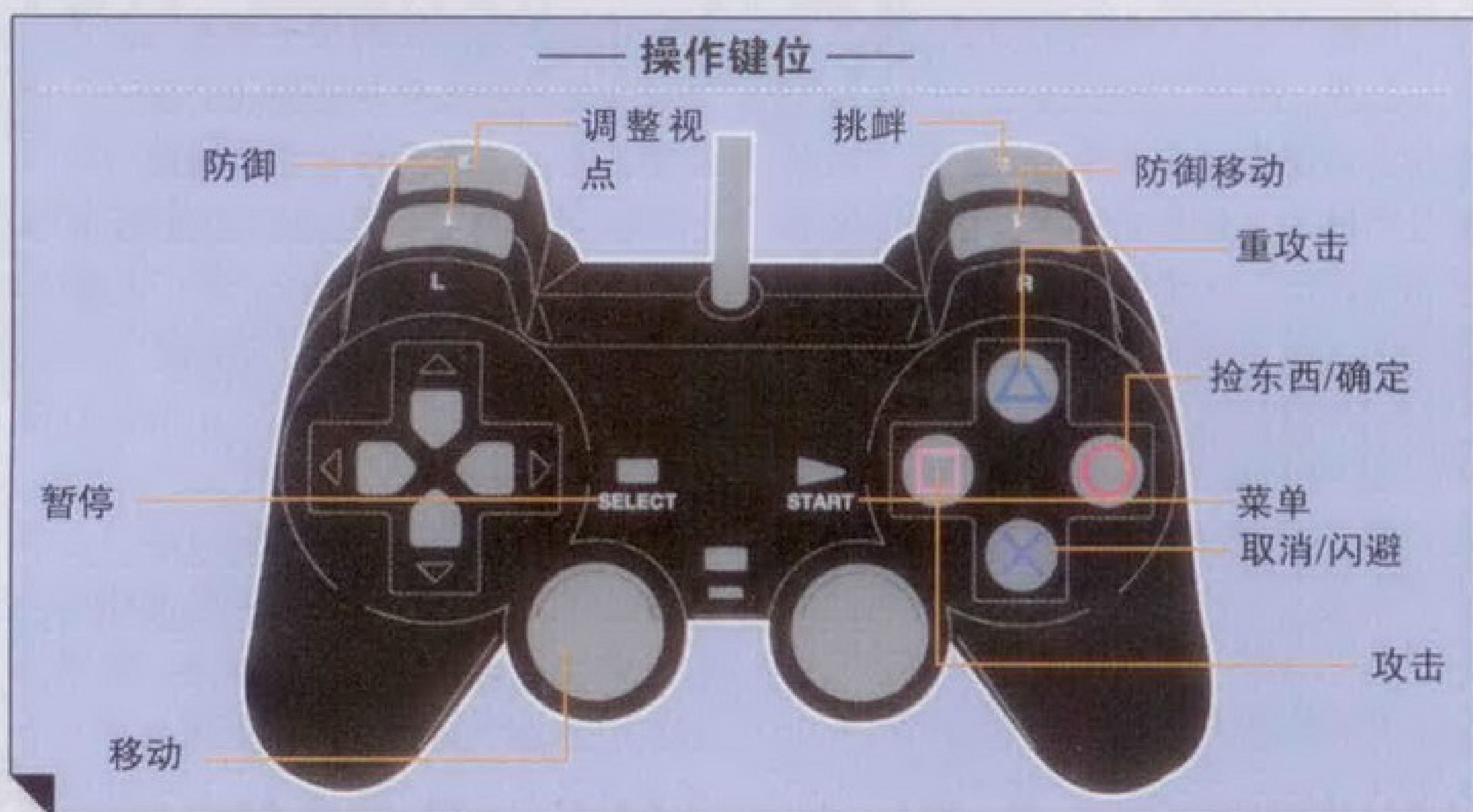
日本黑帮与意大利黑手党和哥伦比亚贩毒组织并称为世界三大有组织犯罪团伙。但与其他两者不同的是，日本的黑帮团体是被政府默许的，并在政府的经济政策中扮演着有一定地位的角色。这一点是名声远扬的意大利黑手党也不能企及的。

日本黑帮在日语中形成单语为ヤクザ(音读YAKUZA)，这个词源于江户时期，在战乱结束后各小大名的武士因无事可做而流落街头，这些人当中难免有些无聊分子就开始袭击村落及城市平民。为抵抗这些恶德武士，平民阶级所组织的抵抗武装就被称为ヤクザ。这些团体保护平民不受侵害，在一定的历史时期发挥了自己的职能，这就形成了今天黑帮被社会默许的一个民间基础。

在今天，从名气最大的山口组算起，日本一共有大小约3000个“组”，这些组就是所谓的帮会，他们在全世界治安水平最高的日本社会中，是显得那样的不协调。当然，隐藏在历史之后，日本政府历来是与这些黑帮团体有着密切的关系的。或许很多人都会对黑帮动辄砍手砍脚的场景感到异常反感，但日本黑帮讲求义理，讲究人情的求道精神，是现在很多人所不具备的。

今天我们要讲的，就是一个与日本黑帮有关的故事。 ■文责/无无

PS2	本刊译名 龙如				CERO 18
	SEGA	7140日元	2005.12.8		
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	135kb	



技名	按键	解说
武器攻击	○捡起武器后□或△	○捡起武器后，□为小攻击,△为重攻击
ラッシュ コンボ	□・□・□	拳击乘以3
ダウン ブロウ	□・△	把敌人打向地面,强制其倒地
ボディ ブロウ	□・□・△	两下攻击后蓄力一段时间后攻击
アッパ-カット	□・□・□・△	三连攻击后将敌人打飞，如果其他敌人被打飞的敌人砸到的话也会伤血
国み打击	○抓住敌人后□・□・□	抓住敌人后头部三连击
投げ打击	○抓住敌人后○	将敌人摔投出去,如果敌人的体重比较重的话则需要连打按键
ヒ-トアクション	○・△	气力槽攒满的时候按○抓住敌人后把敌人拉到墙边等地方后屏幕上方会出现"极△"的标记，此时按△则可使出威力强大的灭杀技。

因为游戏的进行自由度非常的高，分支情节和道具超级多，我们很难以传统的攻略形式来诠释如何进行这样一款莎木+SPIKE OUT类游戏的具体操作方式。我们也只好化繁为简，以地图编号标记的方式来给大家一个大致的地形概念，并辅以最简明的主线流程要点说明和最详尽的全副事件完成方法，希望能对大家有一定的帮助。每章所配的地图，都标明了该章主要的一些地点或设施，对于推动主线情节的地方我们以“PXX”来标记，一些副情节的引发地点以“AXX”来标记。此外，游戏格外精彩的剧情部分我们当然也不会错过，我们将在下期以完全剧情攻略的形式给大家再现游戏精彩的剧情，如果您想知道故事的来龙去脉的话就不要错过。

第一章 弑主的宿命

取立てに向かえ

这里只是一个让你适应一下游戏的关卡，真治会引导你走向正确的方向，跟着他就可以了。目的地是【P1】ピ-スファイナンス，进去之后会与他们的社长平田战斗，这里实际上就是一个战斗的教学部分。

Check! 战斗部分的操作



似乎现在3D的动作游戏都比较爱采取像无双一样的操作方式，这场战斗里会告诉你最基本的一些战斗方法，每个动作套路都按其规定数量练习足之后就可顺利通过。游戏中每在战斗中取得胜利都可以取得一定的经验值，经验值累积到一定数量之后就可以升级能力，游戏中可升级的能力有“心”、“技”、“体”三项，每项升到一定级别的时候角色的能力都会得到强化，或是学到一些新的攻击技巧。强化角色能力实质上是贯穿整个游戏的一个重要要素。注意游戏场景中很多东西都是可以捡的，可以捡的东西上面会出现一个绿三角标记。



【P2】与小流氓战斗，发生与岛野组成员的情节。

进入【P3】的酒吧发生情节

风间组事务所へ

事务所里的电话上有“S”标记，可以SAVE，以后所有有这样标记的地方都可以SAVE。到【P3】与田村、青木对话。

进入【P4】的风间组事务所。

堂岛组事务所へ

进入【P5】的堂岛组事务所后发生情节

监狱

BOSS 犯人1356号



与1356号战斗。这里敌人数量比较多，是第一次正式的群架。打群架的要领就是逮住一个死揍，最好不要乱换攻击对象，而且要抄起什么就抡什么，不要考虑太多，这里的武器还是不少的。1356号的能力还是比较强的，多利用摔投和击飞技。另外L1的防御和按住R1后X的闪避也是一定要熟练运用的技术，不然死定。

第二章 空白的十年

Check! 游戏基本系统



第一章还只能说是一个教学关卡，游戏从现在才正式开始。看过地图后大家不难发现，这其实就是一个日本歌舞伎町地区的地图，去过东京的朋友估计很快就能发现这点，游戏中的场景和实际的歌舞伎町是完全一样的，只是将一些地名做了似是而非的处理，但街景和真实的歌舞伎町是完全一样的。这个地方并不大，但是却聚集了许多人。这些人有些只能算是背景，没有实际作用。有些人的头顶上会出现绿三角，这些人是可以对话的，一般会告知你一些情报，或是卖东西的，或是涉及一些副情节的。而有些人则会从地图上突然从无到有地出现，这些人都是些青皮无赖，如果你撞他们一下，则会进入战斗，可得一些经验和钱，相当于传统RPG类游戏中踩地雷所碰到的敌人。

スターダストへ



【P1】天下一通り与チンピラ安部对话后发生战斗,用自行车猛砸之即可。

【A1】处发生小剧情。

【P2】剧场前通り和古牧的弟子对话后得到“古牧の弟子の一口メモ”。

【P3】与剧场前广场中的青木对话后地图上会表示出スターダスト的方位。

【P4】到达スターダスト后会与一男子发生战斗，该男子实力比较强，不亚于监狱里的那个家伙，因此即使是1对1也不能掉以轻心。此时要尽量强化一些必杀出来，利用必杀与其作战，还有要多利用武器才能将其打倒。之后最好去商店买点食物备用。

进入酒吧后发生与风间一辉的情节，之后发现岛野组的人来踢场子，进入群架情节。这里的敌人比较多，但己方也有3人，虽说那两个哥们更多的是只管自顾自地打吧……反正不要太指望NPC，这里的敌人手里有好多高尔夫球棒，打下来后自己就可以使用了。前面如果买足食物的话这里基本没什么难度。

之后完成剧情后与一楼的真治对话后进入下一章。

第三章 喧闹的葬礼

スターダストへ

【P1】按箭头的指引走到受付去对话，对话时选择：「伪名でごまかす」「昔、堂岛组にいた」。

【P2】进入东城会本部，与葬仪屋对话。

【P3】一定要在这里取得重要道具“丧章”，这个过程中完全可以按照箭头的指示前进就可以了。

【P4】这里要与近江联合的人进行战斗の男と战斗，这里的敌人招式要比前面那些散兵游勇强很多，好歹人家是指着这个吃饭的，留神。

战斗胜利后从里口进入，对话后跟着真治到东城会2F的【P5】，进去后调查照片引发情节。

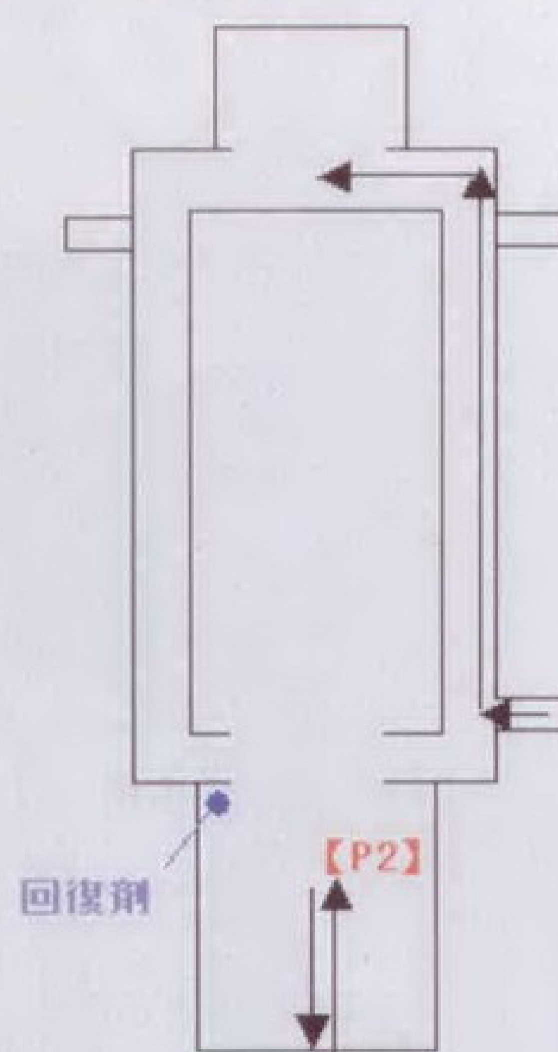


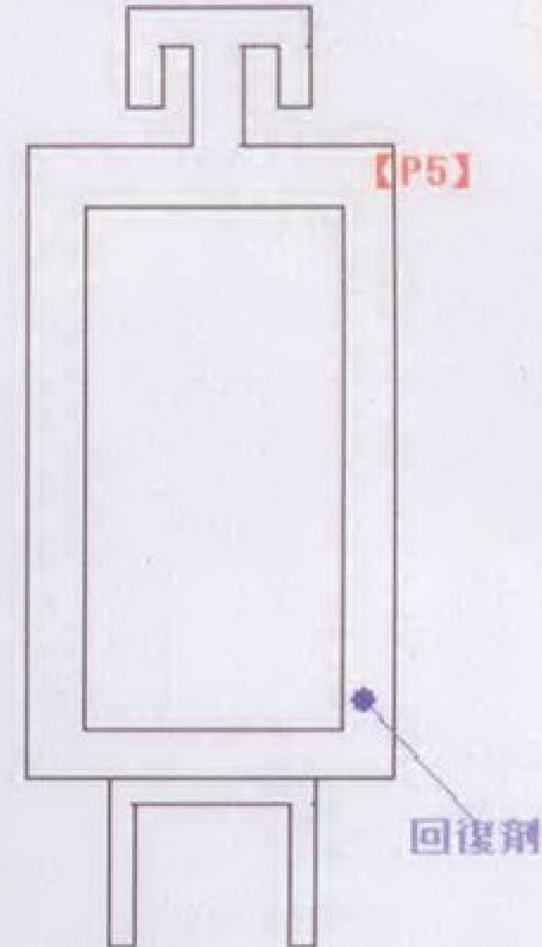
↑要猛攻以防被其反击。最好利用摔投和破防攻击来打他，这样的话会非常简单。

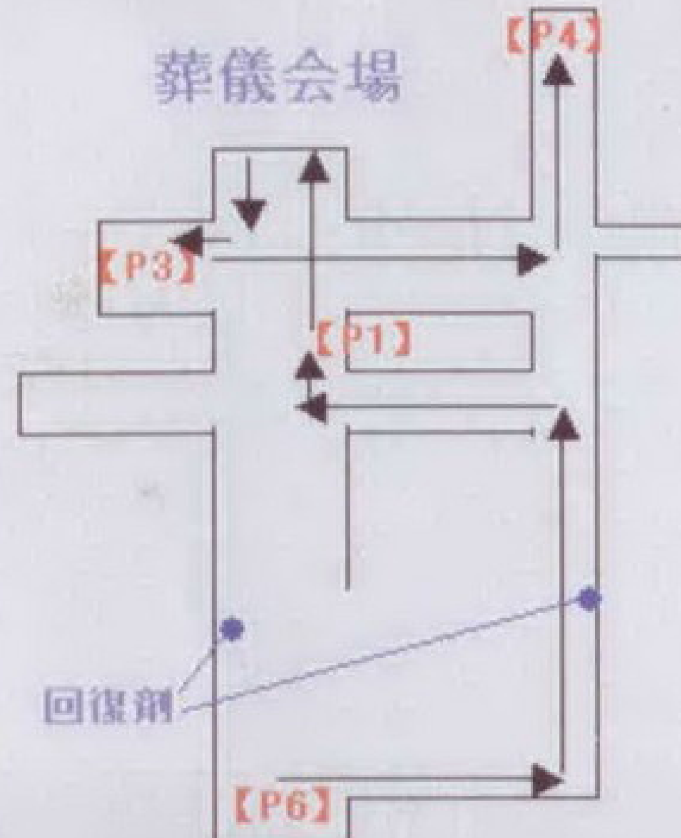


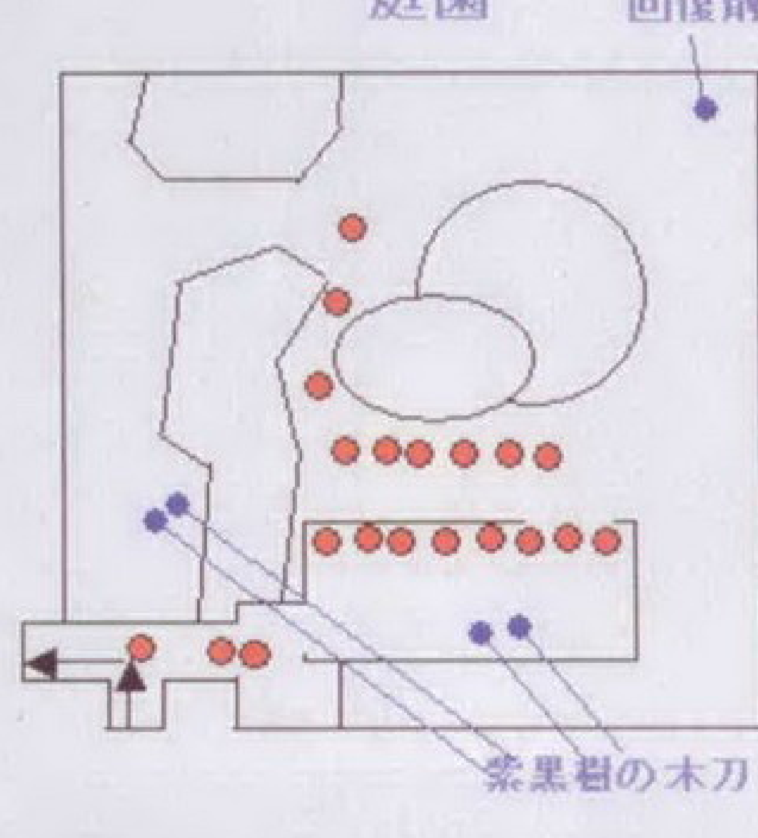
葬礼仪式会场脱出

这里是一个连续作战的情节，敌人数目非常多。在庭园场景内共有4把“紫黑树的木刀”，在这里当作武器来开路是再合适不过的了。另外要注意体力的消耗，有些场景里会有恢复道具，要注意拿取。打到东城会本部1F之后就要边战边进，努力冲到2F上，再从里面的楼梯下行，出到外面来。在【P6】处会遇上岛野太。这家伙的防御非常严实，尽量不要猛攻以防被其反击。最好利用摔投和破防攻击来打他，这样的话会非常简单。下图是几个主要战场的简图，图中的红点就代表敌人，几把刀的位置一定要掌握，如果能够合理运用的话战斗将会轻松很多。









第四章 邂逅

セレナへ

给【P11】处的情报人3万元的话会告诉你ビデオ屋的暗号“狙われた人妻 缚って欲しいの”，这样从此就可以在这里秘密地购买武器了。如果完成了副情节A16「F-Cupの值段」的话，就可以去ラ－メン屋地下的秘密赌博场所了。

【P1】处是一场与小流氓的战斗。

【P2】处是目的地,进入后引发情节。

バッカスへ

此时开始后可以在酒吧セレナ里进行SAVE和道具箱的管理了，等于是一个小型的秘密基地。此处可引发副情节A17“恋人はショ－ガ－ル”，完成后得到“フリ－パス”，有了这个道具后就可以免费进入ショ－パブ了，好处大大的，最好先拿到。

【P3】与东城会构成员战斗。

【P4】进入酒吧「バッカス」后发生情节，与遥见面。之后出去还会有一场战斗,不过都是些小混混,没啥可怕。

去日本非常著名的降价商店ドン?キホ－テ买狗食“ドッグフ－ド”，之后回到【P4】给狗吃。

アレスへ

首先接听手机,之后护送遥去酒吧。中间有连续几场的战斗,地点分别是【P5】【P6】【P7】【P8】【P9】，敌人是岛野组构成员，但并没有什么特别强的敌人。

回到酒吧セレナ后发生剧情，与遥对话，选择“アレスに行く”。

这里一直跟着遥前进酒吧可以了，要随时注意她的状况。

【P10】与警察对话，注意要选第一项。

【P11】进入ミレニアムタワ－，跟着遥坐电梯上去，对话后发生战斗。

BOSS 林弘



这里的敌人是近江联合，BOSS叫林弘。首先用椅子把他身边的小杂碎清干净了再安心与其作战。这个BOSS的特点是富于攻击型,且攻击速度非常快，特别擅长于下段攻击。近身时要随时注意按X来拆他的摔。与他作战一定要利用好按住R1后X的闪避动作，且注意近身攻击，以摔技展开的攻击对他是比较有效的。但要注意先要应对好他快速的攻击再做反击，硬拼绝对不是好办法。

第五章 赛の河原

赛の河原へ

与伊达的对话结束后首先要去【P1】公园入口左行的公共厕所，与里面的人对话后发生情节，来到地下欢乐街。一直向里走到【P2】处与花屋对话，之后就是地下格斗场的3连战，对手分别是D．**フェルドマン**、G．**プラムツク**、G．B．**ホ－ムズ**。

这里不能装备武器和防具，因此事先一定要多准备一些回复道具，前面赛**の**河原里有些乞丐会出售一些道具。

其中D．**フェルドマン**的动作比较缓慢，用快节奏的攻击可以轻易地控制住战斗的节奏。G．**プラムツク**的必杀膝盖攻击非常猛烈，但是破绽也非常大，防御后可用○抓住后△的DOWN攻击使其倒地，再用△做追加攻击，如此反复几次就可轻松取得胜利。G．B．**ホ－ムズ**是力量与灵活比较平均的一个角色，与之作战最好要小心一点，取胜应该不难。

伊达救え

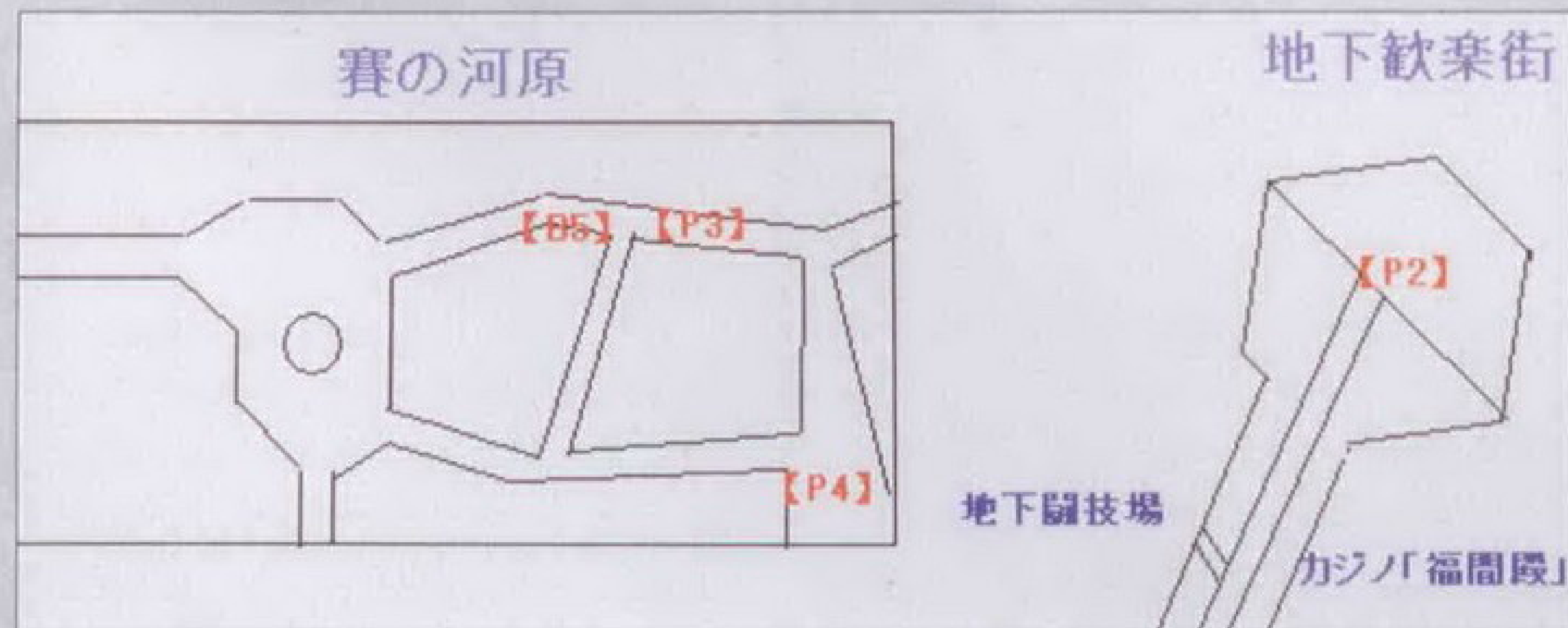
这是一个战斗的情节，需要注意的是这里去【P3】与古牧对话，可当他的弟子，接受指导后可学会“古牧流拔刀术”，一定要学。因为后面在【P4】处的群架中，很多敌人都是拿着木刀的，此时只要夺下几把刀的话，“古牧流拔刀术”可以保证你轻松地取得战斗的胜利。

遥を救え

在【P5】处接听手机，之后向目标地点进发。在【P6】【P7】【P8】处都要与真岛组构成员进行战斗，但他们基本就是送经验来的。最后进入【P9】处的**バッティングセンタ**－与BOSS真岛吾郎进行战斗。

这家伙的速度非常快，而且特殊攻击的威力也非常大，所以战前一定要多准备一些回复道具。R1+X的回避动作最好之前能多升几级，否则与其对战将非常困难。战斗中尽量少用重攻击。





第六章 父と子

赛の河原へ

出去与流浪汉对话，之后去【P1】，到**モニタ－ル－ム**与花屋对话。

バティングル－ムへ

首先在出口处与青木对话，之后到【P2】的**バティングセンタ**－里与**タカシ**战斗，这家伙的棒球棒用得很纯熟，攻击力很高，但只要注意其攻击范围的话可轻易战胜之。之后则要与B-KING进行战斗，这场架打得非常混乱，要注意多利用周围的武器作战。

デボラへ

先进入【P3】的**デボラ**里面进行群架，这里还是有一点难度的，敌人又多下手又狠。要不稳打，要不多买点药，否则难以全身而退。胜利后进入情



节，直接去地下欢乐街。与花屋对话后得到“御船**の**小太刀”。这时地下欢乐街的各种设施都可以使用了，哇哈哈，玩一圈果然很欢乐。从这里出来后接到丽奈的电话，去【P4】后进入剧情。

伊达娘を救え

先去【P5】的第三公园与沙耶对话，之后到【P6】**チャンピオン**街上的酒吧「**シェラック**」与老板对话，回答“**ボウモア**40年”后可得到线索，再去



【P7】的**スタ－ダスト**引发剧情，之后又是一场恶战。这里伊达会和你一起战斗，他的能力还是可以信赖的，你完全可以到处捡点武器实施“一击离脱”的战术了。

最后在**スタ－ダスト**的出口处与沙耶对话。

花形ビルへ

直接到【P8】的花形**ビル**与BOSS进行战斗。这家伙有武器的时候和没有武器的时候完全是两个人，所以只要注意把他的武器打掉就可以轻松地打倒他了。当然如果你也使用武器的话，就将进行一场精彩的械斗，绝对够热闹。



第七章 龙和鲤

龙神会馆へ

先在【P1】处的**ピンク**通**り**里的龙神会馆引发情节，之后回到【P2】处与伊达对话就可以了。

遥を探

先在【P3】与青木对话，再到【P4】

的CLUB SEGA与拍大头贴的女生对话。然后到【P5】的七福パーク与小流氓对话，之后地图上出现三个公园，分别是【P6】的西公园、【P7】的七福通り西公园和【P8】的第三公园，只有第三公园才能引发情节发展，但之前必须前两个公园都去一遍才可以，完成后去**スターダスト**。

这里的战斗中有两个拿枪的敌人，所以上来后全力清场，最后集中消灭这2个家伙。这是游戏里第一场面对有枪的敌人作战，如果觉得困难的话之前最好强化一下装备。



之后会自动地去到赛の河原，这里的道具箱也可以使用了。

之后与赛の河原入口前的流浪汉聊天，可得到赌场的情报，此时去【P9】找卖彩票的，花10万元就可以进赌场了。最初3次只要按照遥的指示押宝就没问题，必然会押中，所以每次都押最大的。第4次则必定会押错，所以押个10点就OK啦。之后就是要和赌场保镖战斗了，这些杂碎根本不值一提，完全没威胁嘛。从赌场出来后还可得到10万的谢礼，嘿嘿。

这里如果和遥在一起的话去酒吧“**バンダム**”就可以引发副情节“**ボクシング**赌博”，看看没啥坏处，当然不看的话就去接伊达的电话继续发展主线喽。

セレナへ

到【P2】的**セレナ**，这里要和锦对话，之后更要和锦山组构成员战斗。这帮家伙手里都拿着木刀，嘿嘿，接下来怎么办不用我说了吧？“古牧流拔刀术”伺候着！但是BOSS拿刀的攻击范围很大，威力也非常强，尽量要避免与其正面交火，用小杂碎把他摔倒后攻击是上策。



第八章 策谋

遥を探

去【P1】的赛の河原引发情节，到【P2】与ブルーZ进行战斗。这里有很多敌人使用电击器，汗，近身战斗的时候一定要谨慎一点，躲避无妄之灾。最后到【P3】的**チャンピオン**街与白木**ユウジ**进行战斗，这里敌人的数量非常的多，战斗时一定要注意走位以及武器的运用，个人能力的强化也是一定不能缺少的。

デボラへ

去【P4】的**デボラ**，到**デボラ**2F的VIPルーム里与人对话则会和**ブラッディアイ**发生战斗，到**デボラ**1F则是和赤井兄弟发生战斗。这里的战斗局面都非常混乱，地形比较狭窄。尤其是对二兄弟作战的时候更是麻烦，最好还是先清场之后再慢慢跟这哥儿俩搏斗比较安定。要注意其中一个的动作比较快，要边回避边作战。





之后从**デボラ**出来接到伊达的电话，回到【P1】的赛の河原处与伊达对话则进入下一章。这里还可以引发副情节A27“极道の妻”，不看白不看哟。



第九章 夺还

夺还

本章的内容非常单纯，就是一个字：打！首先要和蛇华构成员战斗，之后与增援而来的蛇华构成员战斗，最后要和蛇华构成员部队+蛇华支配人战斗……汗。这里是在一家中华料理馆里进行的战斗，敌人数量绝对够足，战斗之前一定要多准备一些回复品，装备最好也换一换。

首先是在中华料理馆里面的战斗，这里的人还都会点中国功夫，其实也就是花拳绣腿的不实用招式，打他们几乎就不会有什么闪失。这里的场景道具也不少，随便拿几个来打打就是啦。到厨房里面的话有个厨子用两把菜刀，威力非常大，好在地形狭窄，他也很难有什么好表现。只要先打掉刀就好了。之后记得把刀拿着走，还有回复剂也要拿走。　到2F的【P2】与BOSS刘家龙战斗。刘家龙的武器是一把青龙刀，端的是威力拔群，要不打倒抢走自己用，要不就拿菜刀跟他干到底，随





便你了。不过要注意的是就算你抢走了刀,过一会出现的小杂碎也会再给他一把新的，所以还是集中攻击他比较好一点。

剧情后是飞车枪战戏，这种片子里有这种戏得算是很恶俗了，不过总算能用回枪了。△是射击，×是车内闪躲+换子弹,L2、R2则用来转换视角，R1键为ZOOM IN/OUT。这段情节在这个游戏里显得比较另类，但快感十足，大家好好享受。

第十章 爱的形状

シンジと丽奈を探



到丽奈的酒吧柜台前去读信息,之后先到【P1】与锦山组构成员战斗,到【P2】发现血迹后一路跟到杂居ビル，这里可接到真治的电话，之后一路向上爬就成了。

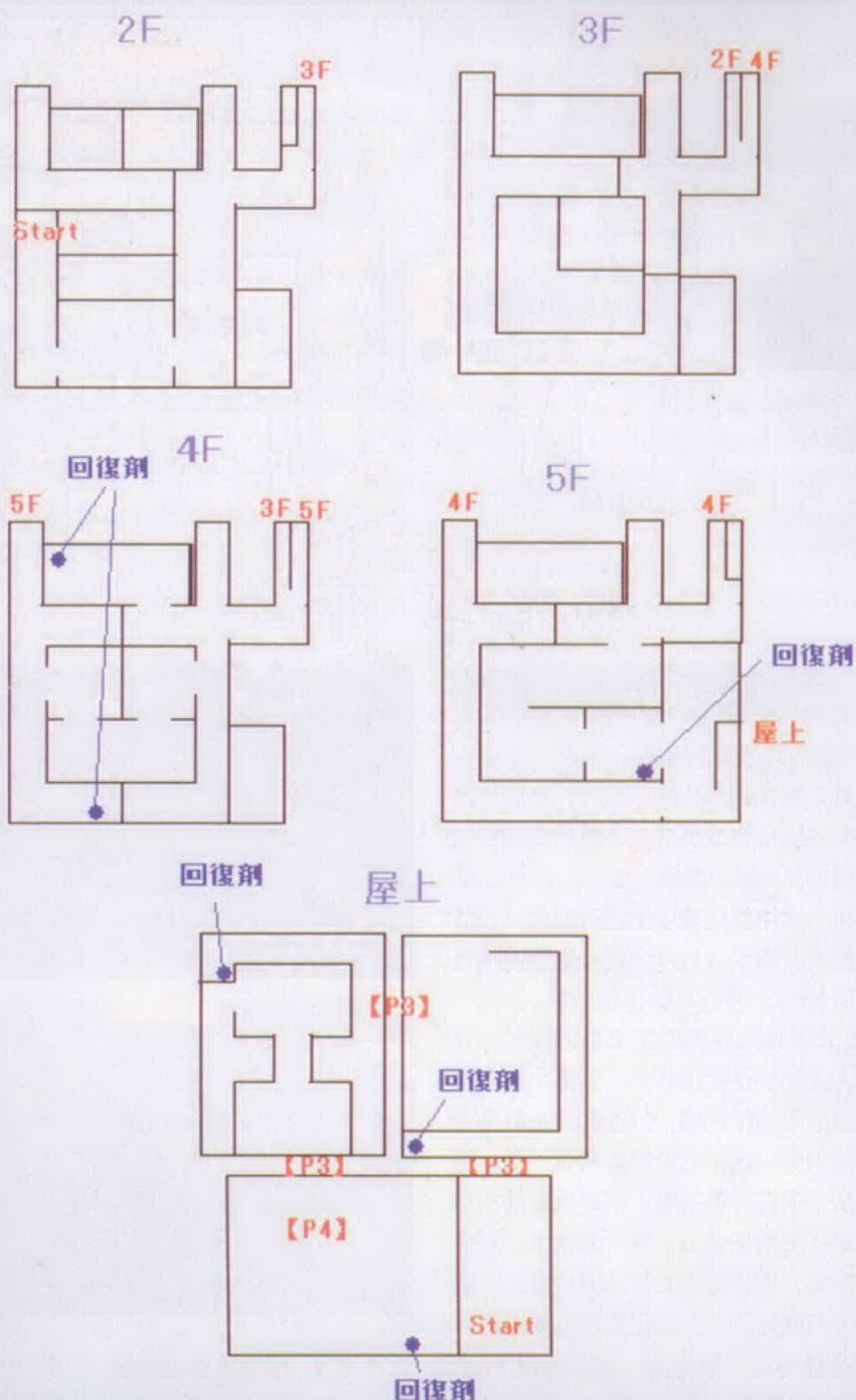
屋上へ向かえ



目标是屋顶。这里推荐的路途是除了回复道具之外其他的无视，一路上到4F拿到2个回复道具后直接上到5F，再拿到回复道具后直接上屋顶，战斗能避则避，不一定要拼。

BOSS 荒濑和人

到【P4】与BOSS荒濑和人进行战斗，这家伙有双枪攻击，这里的铁板拿起来之后按L1可以用来防御，要么就利用地形来躲避他的攻击。这家伙只要一说“死ね！”之后就要放乱枪了，一旦被打中可不是闹着玩的，一定要闪避。同样，这招之后的破绽也是非常大的，只要你能躲过去就可以上去猛殴之后，如果反复几次就OK了。



第十一章 仁义

桃源乡へ

到【P1】的夜店「シャイン」与シンメイ对话。

到【P2】的夜店「ジュエル」与アヤカと对话。之后到店外与神秘男子对话,再进入ジュエル后即可引发剧情，之后到【P3】的第三公园与蛇华构成员战斗,这里的敌人都有刀，其实就是给咱送武器来了，打他们跟白给一样。

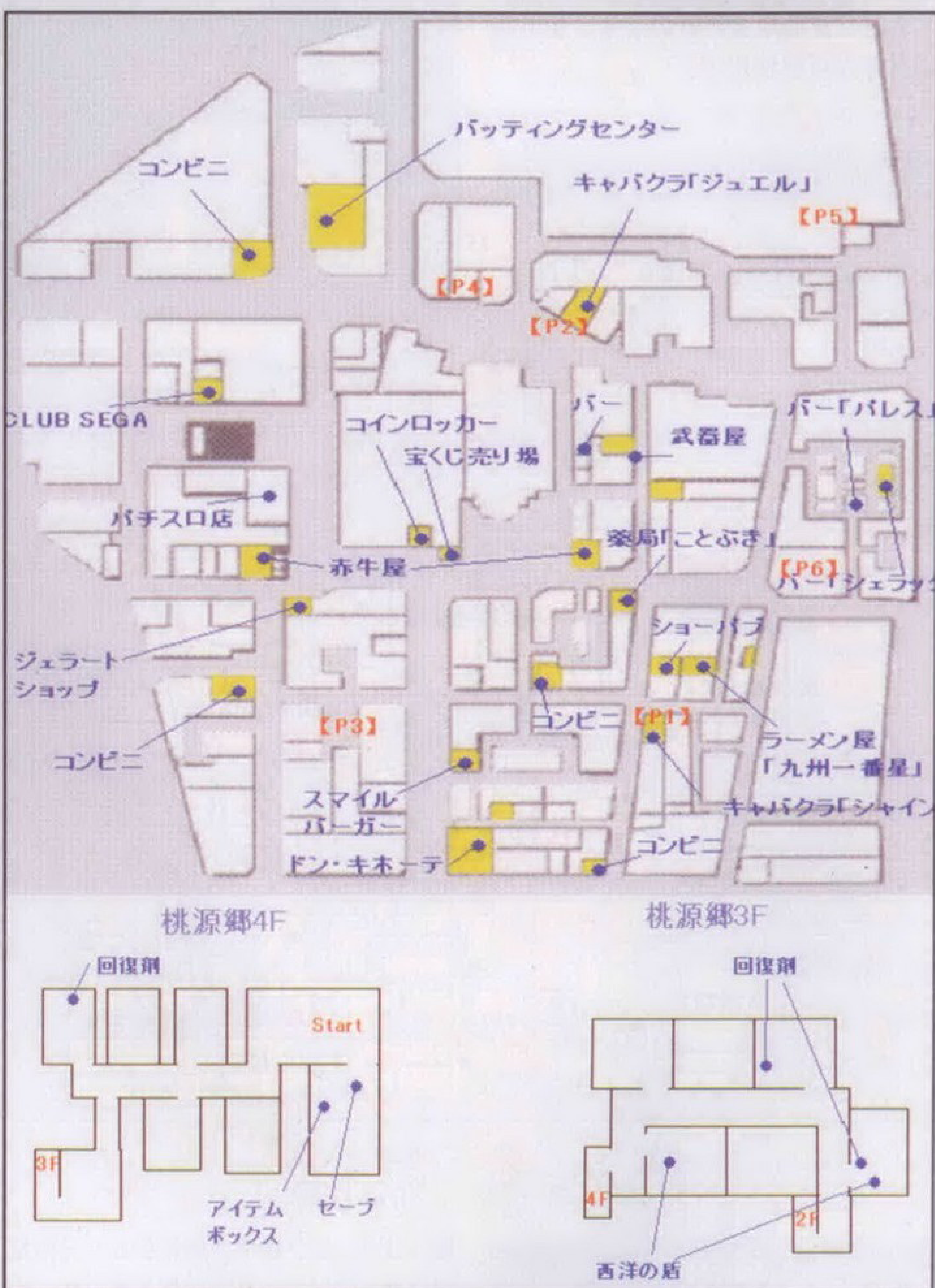
之后到ジュエル就可得到“伪造パスポート”了,再去【P1】「シャイン」,把“伪造パスポート”给シンメイ就可得到“高级ネックレス”，之后到【P4】的MEB与水野益辰对话，他开价是50万，这里必须砍价，只需30万就可买下。得到“桃源乡の会员证”后到赛の河原的【P5】与伊达对话后遥会跟着你行动。最后到【P6】的桃源乡里面,上到4F与アケミ对话引发情节。

ロビーへ向かえ

从去2F的楼梯上下来则要与BOSS真岛吾郎进行战斗。他的移动速度非常快，我们也要以高速的回避动作来迎击。给予其一定伤害以后战场会落到1F，之后再打就离胜利不远喽。要注意4F的西洋盾一定要拿到，要不就赔了。

之后与伊达对话进入下一章。





第十二章 再会

风间の待つ场所

先进船，与寺田对话。之后上到甲板与岛野组构成员战斗，之后是对BOSS岛野太。这家伙威力确实不小，但是速度也有够慢，基本构不成什么威胁。尤其是满地的家伙都可以抄起来打，再加上还有几个可靠的帮手一起作战，所以全灭敌人绝不是什么难事。本章剧情之前有一个神秘男子，与之对话可以买东西。他卖的东西特别的贵，但是也有些东西是只能在他这里买到的，不妨去看看。



第十三章 争斗之终焉

最终决战



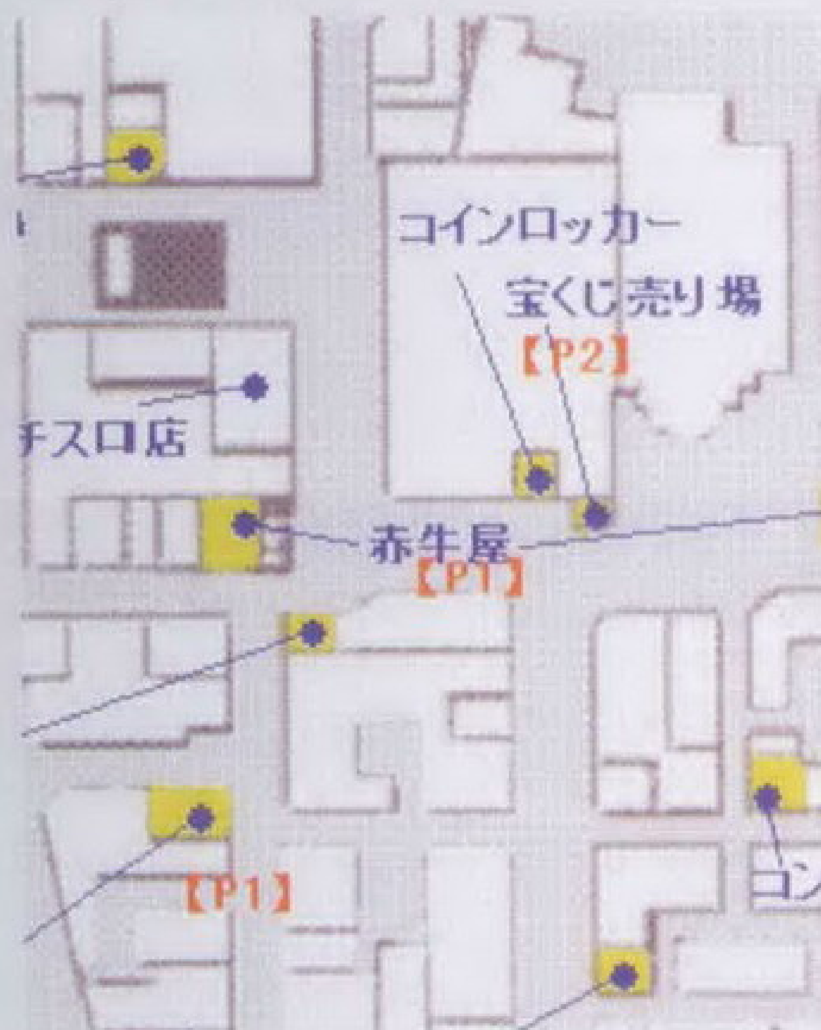
先和伊达打个电话，之后去**スターダスト**可得30万。之后做好最后的准备，道具与装备都要准备好。之后去**スターダスト**的出口与一辉对话选择“准备**ができた**”进入战斗。

这里与暴徒的4连战，里面还有用枪的敌人，之前最好去买防弹衣，要不会很麻烦。到【P1】与东城会构成员战斗后，进入【P2】**ミレニアムタワー**。这里有无数的敌人，一定要优先打倒有枪的人，只要把这里的B1F、1F下和1F上的所有敌人



清干净后就OK，一个也别剩哟。前面只要买了防弹衣，这里还是不难的。

进入大楼后在地下入口处乘坐电梯后引发剧情，进入第一个BOSS战，在屋顶与近江联合构成员战斗，之后还要和神宫京平战斗。这家伙身边有很多MIA2，这些敌人的速度很快，最好优先击倒。神宫京平有枪，不过只要有了防弹衣的话与其作战就不是什么难事，从正面靠近后猛攻即可。他的体力降到一定程度就会撤



退,此时将剩余的MIA2全部消灭后上楼上去就可见到2个MIA2+神宫京平，途中的回复道具一定要拿到。这里MIA2会无限复活，所以全力攻击神宫京平就可以了。







BOSS 锦山彰



战斗胜利后到顶层的アレス与锦山进行最后的决斗。这里很多桌子下面都有回复道具。锦山的体力降到3/4时就可以到另外相通的一间屋子里去战斗了，降到1/2时则所有的屋子都可以进去战斗了。这已经是最后的战役了，没啥好说的，拼吧，胜利就在眼前！

支线任务

游戏中的分支情节非常的多，这里把目前已经确定引发条件及经过结果的一些事件做一下总结归纳。和前面的流程攻略一样，为了方便大家查找，我们依旧是采取地图上标号配合图文解说的方式来进行,每个标记数字的地点就是该小任务引发的地点，之后参考文字解说就可以顺利完成了。每个小任务后的章节数，表示从该章开始此任务才可以引发，早去的话也是没用的，大家一定要注意。

A1 痴汉疑惑 2章

【A1】在泰平通り与诈骗女对话后出现一个男人，此时：

给1万元的话则此事终结；

不给1万元的话则进入战斗，胜利后得到2万元和经验值200。

A2 スリを追う 4章

【A2-1】首先与流浪汉对话,得知他的钱被骗。

再进一步进行对话,帮助其追回钱。

【A2-2】与流浪汉对话,后与小混混进行战斗,帮其夺回钱财,取得经验值500。

A3 豪腕男 4章

【A3】与公园前通り出现的猛男对话。

不给其1万元的话则进入战斗,胜利后得到



1万元和经验值500。

A4「ジュエル」のちさ 4章

【A4】与流浪汉对话,得知夜店「**ジュエル**」**のちさ**的情报,与之对话即可。

A5 ヤクザ嫌いの男 4章

【A5】与一个男人对话。

回答“**ヤクザ**”则进入战斗，胜利后得到经验值200。

A6 食い逃げ 4章

【A6】与外面的店员对话后，追赶吃白食的家伙。

后面的对话中回答“**ヤクザ**”则进入战斗,胜利后得到经验值200。

A7 グッドカフェにて 4章

【A7】与外面的店员对话。

后面与小流氓对话，选择“**そうはいかねえな**”则进入战斗,胜利后得到1万元和经验值200。

A8 ひったくり 4章

【A8】先在一女性处取得情报。

【A8-1】在第三公园街与小流氓战斗，胜利后得到物品。

【A8】把女性被抢的东西还给她，得到1万元和经验值500。

A9 スト－カ－ 4章

【A9】与**ジュンコ**对话，之后进入与小流氓的战斗，胜之。

再和**ジュンコ**对话得到3万元和经验值200。

A10 スマイルバ－ガ－の灾难 4章

【A10】在**スマイルバ－ガ－**前面与骚扰商店的流氓对话后战斗。

胜利后得到5万元和经验值300，还可以在这个店里白吃一顿。

A11 用心棒 4章

【A11】与女店长对话，当她的保镖。之后是街头三连战，都不难，胜之。

再与女店长对话得到2万元和经验值500。

A12 运命の鉴定料 4章

【A12】与奇怪的人对话，当提出以99000元把项链卖给你的时候选“**断る**”。

之后进入战斗，胜利后选择“**受け取る**”得到5000元。

A13 「シャイン」のゆず 4章

【A13】与一个男人对话,得知夜店「**ジュエル**」**のゆず**的情报,与之对话即可。

A14 原稿を探せ 4章

【A14】与一个女性对话。

【A16-2】**チャンピオン**街左手边的垃圾













场找到原稿。

之后把原稿还给女性的话得到经验值500，送到地下欢乐街的话得钱1万。

A15 不肖の息子 4章

【A15】与流浪汉对话。

【A15-1】与七福通り西公园的流浪汉对话。

【A15-2】与チャンピオン街的流浪汉对话。

【A15-3】公园通り里街上与小流氓战斗，得到“ゲンさんの财布”。

【A15-2】再次与チャンピオン街的流浪汉对话，把“ゲンさんの财布”给他，得到全家福，和コインロッカ-钥匙6号、经验值500。

A16 F-Cupの值段 4章

【A16】与一个醉鬼对话，选择“口のききかたを教えてやる”。

之后接受マイ的邀请，和她一起喝酒，对话中注意选择项，喝到一定程度后会强制你离开。

此时继续找マイ对话，会有店员上前干涉，与其对话选择“そのカリを返しにきてやったんだ”进入战斗。

胜利后再次与店员对话，选择“无理だな”，这样就可以知道拉面屋地下的秘密赌博场所的秘密的，得知暗号是“半チャンラ-メンつゆだく”，并得到10万元和经验值1000。

A17 恋人はショ-ガ-ル 4章

先在丽奈的酒吧接到真治的电话。

到【A17】与ユウヤ对话选择“たまにはいいな”。

之后是看SHOW情节，此时会出现一个神秘杀手，他有枪，攻击力也很高，一定要小心应对。战斗胜利后出店接到ユウヤ的电话。

【A17-1】公园通り的棋会所里与风间组构成员战斗，他们都有刀，要小心。胜利后得到フリ-パス和经验值3000。

A18 いちゃもん 4章

【A18】与3个小流氓对话。

不给1万元的话则进入战斗，胜利后得到经验值500。

此后到第5章发生后续情节，这3个家伙还会来找茬，

此时不给3万元的话则进入战斗，胜利后得到经验值500。

之后还会发生5人组的再次找茬情节，此时不给1000万元的话则进入战斗，胜利后得到1万元和经验值500。

战斗胜利后这3个家伙就彻底老实了，以后再见到可以跟他们对话，得到经验值1000。

A19 ジェラ-トショップの灾难 6章

在ジェラ-トショップ前面与小流氓对话。

不给20万元的话则进入战斗，胜利后得到5万元和经验值300。

A20 醉っ払い 6章

在天下一通り和醉鬼对话，给他们一些日本酒的话可得500元，给他们スタミナン的话可得到3万元和经验值200。

A21 怪しい男 7章

在剧院前广场里与一个奇怪的男人对话，



得到1000元。

到剧院前广场的帕青哥店门口与一个女人(看起来最不像话的一个)对话,选择“君ってセクシ-だね”并把1000元给她，得到一个奇怪的纸袋。

把奇怪的纸袋给奇怪的男人后得到3万元，如果没开纸袋的话得到经验值200，开了的话得到经验值100。

A22 B-KINGの灾难 7章

与袭击B-KING店的流氓战斗，胜利后得到10万元和经验值500以及コインロッカ-钥匙9号。

A23 ボクシング赌博 7章(必须带着遥)

进入酒吧“バンタム”发生剧情，之后进入战斗。

到【A25-1】的麻将馆，与看门人对话，选择“雨宿りに来た”，进入战斗，胜利后得到经验值3000。

目前确认的小剧情就是以上这些，当然游戏中还有很多秘密。比如地图某处的コインロッカ-的钥匙……这里隐藏着很多珍贵的道具，大家不妨找找这些钥匙。

道具资料

防具

名称	价格	防御力	取得方法
喧哗サラシ	5800	5	流浪汉出售
侠のサラシ	15000	8	芝浦码头/赌场奖品
かたびら	55000	10	えびすや
防弹チョッキ	125000/250000	10	スタ-ダスト(13章)
鬼のサラシ	76000	15	スタ-ダスト(13章)/赌场奖品

装饰品

名称	价格	防御力	取得方法	功能
鬼子母神のお守り	54000	0	えびすや	战斗中不会被围攻
ラッキ-ブレス	22000	0	えびすや	增加女人缘(?)
イタリア制香水	6800	0	ドン・キホ-テ/えびすや	
フランス制香水	7300	0	ドン・キホ-テ/えびすや	
モテモテ腕轮	29800	0	えびすや	增加帅气度
男气の香水	29800	0	えびすや	-
开运の数珠	-	0	秘密カジノ奖品	不容易遭到敌人
カリスマの写真	-	0	地下格斗场奖品	容易遭到敌人
チャンピオンの指轮	-	0	地下格斗场奖品	容易惹火敌人

体

名称	习得等级	说明	发动条件
ヒ-トフォ-ス	2	极状态下攻击力上升	极状态
ヒ-トフォ-ス2	8	极状态下攻击力更加上升	极状态
スウエイグレ-ド2	4	闪避动作的范围更大	R1+×
短时间ダウン回复	5	连打任意键迅速起身	左摇杆、或○×△□任一键スウエイグレ-ド37闪避动作的范围更大，效果更好R1+×
体力强化1	2	增加体力最大值	常时发动
体力强化2	3	增加体力最大值	常时发动
体力强化3	4	增加体力最大值	常时发动
体力强化4	5	增加体力最大值	常时发动
体力强化5	6	增加体力最大值	常时发动
体力强化6	7	增加体力最大值	常时发动
体力强化7	8	增加体力最大值	常时发动
体力强化8	9	增加体力最大值	常时发动
体力强化9	10	增加体力最大值	常时发动

特

名称	心	技	体	效果	输入指令	修得方法
古牧流拔刀术	1	1	1	将刀的威力发挥到及至	□・△	5章地下格斗场完成后到赛の河原与古牧对话
タ-ンキック	0	4	0	回旋踢，对身后的敌人有特效	左遥感反方向+△	打开コインロッカ-No50得到的“タ-ンキック读本”
古牧流反り讨ち	0	6	0	以多种方式击打的连续技	□×1-4?左摇杆反方向+△	达到必要的心、技、体等级后，完成古牧指定的修炼。
古牧流别き讨ち	0	6	6	闪避的同时给予敌人反击	闪避中△	达到必要的心、技、体等级后，完成古牧指定的修炼。
古牧流猫返り	0	7	7	受到具有吹飞属性的攻击也不会飞出	吹飞判定中按×	达到必要的心、技、体等级后，完成古牧指定的修炼。
古牧流弹き返し	7	7	7	防御的同时弹回敌人的攻击	受到攻击的瞬间L1	达到必要的心、技、体等级后，完成古牧指定的修炼。
古牧流虎落とし	8	8	8	假装让敌人猛攻后突然给予强烈反击	根据敌人攻击的节奏按△	达到必要的心、技、体等级后,完成古牧指定的修炼。
古牧流受け流し	9	9	9	使敌人攻击无效的特殊技巧	根据敌人攻击的节奏按○	达到必要的心、技、体等级后,完成古牧指定的修炼。

在需要强化的几项里建议在初期重点强化“体”，增加体力的最大值，以保证不会在战斗中死得太快。当体力已经达到一定程度之后“技”就可以开始强化了，当然蓄力踢在游戏开始时就要强化出来，要不然初期攻击手段就会匮乏得很要命。“特”这项里都是一些比较特殊的攻击手段，后期有时间的话不妨去学学，有很多东西还是挺有用的。游戏中能获得经验的分支情节最好都拿到，保证经验值的充足。随着游戏的进行装备也是要强化的，有了好装备有时可以起到意想不到的作用。



武器

名称	价格	攻击力	耐久力	功能	取得方法
手制オート拳铳	40000	1	–	可以射击，有次数限制	武器屋
ショットガン	280000/560000	3	15	–	武器屋/スターダスト(13章)
ライトニング・ボム	12000/24000	3	–	投出后给予一定范围内的敌人伤害	武器屋/芝浦码头/スターダスト(13章)
闪光弹	38000/76000	3	–	投出后一定范围内的敌人视线都将受到影响	流浪汉出售芝浦码头
催泪グレネード	12800	3	–	投出后一定范围内的敌人视线都将受到影响	流浪汉出售
旧式オート拳铳	400000	5	6	–	スターダスト(13章)
改造ライター	3500	5	8	使用次数：100	流浪汉出售
9ミリオート	320000/640000	5	8	–	武器屋/芝浦码头
坏れかけのスタンガン	–	10	2	电击对手使其麻痹	战斗场景中
メリケンサック	7500	10	5	–	武器屋
ダーツ	–	10	6	–	カジノ奖品
改造コンロ	3600	10	6	–	流浪汉出售
催泪スプレー	1980	10	8	使用次数：180	武器屋
改造アイロン	1800	10	10	–	流浪汉出售
防　シールド	38000/76000	10	24	可以防御手枪的子弹攻击	武器屋/芝浦码头
スモークグレネード	25000/50000	10	–	投出后一定范围内的敌人视线都将受到影响	流浪汉出售/芝浦码头/スターダスト(13章)
软式ボール	–	10	–	–	战斗场景中
スタンガン	17000	15	10	电击对手使其麻痹	武器屋/赌场奖品
旧帝国手榴弹	25000/50000	15	–	投掷武器给予伤害	流浪汉出售/芝浦码头
本宫のドス	–	20	3	–	コインロッカー
高级伞	2500	20	12	–	流浪汉出售
紫黑数の木刀	7500	20	15	–	3章宝物/流浪汉出售
青びた青龙刀	–	25	5	–	刘家龙BOSS战时
サバイバルナイフ	23000/46000	25	8	–	武器屋/芝浦码头/スターダスト(13章)
宫本武藏のドス	68000	25	25	–	えびすや/赌场奖品
长ドス	40000	27	10	–	えびすや
特殊警棒	6000/12000	28	12	–	武器屋/芝浦码头/スターダスト(13章)
通贩の妖刀	–	30	5	–	赌场奖品
中华包丁	–	30	6	–	刘家龙BOSS战时
スラッパー	4000	30	12	–	武器屋
こづち	3400	30	12	–	流浪汉出售
バール	–	30	12	–	赌场奖品
特制特殊警棒	49000	30	50	–	芝浦码头
妖刀村正	–	30	200	–	カジノ奖品
粉碎用ハンマー	–	32	12	–	战斗场景中
青龙刀	19800	35	8	–	武器屋
トンファー	6800	35	12	–	武器屋
刘家の青龙刀	180000	35	20	–	えびすや
无名の刀	63000	38	15	–	えびすや
オーガナックル	–	40	10	–	地下格斗场奖品
御船の小太刀	65000	40	12	–	6章剧情/えびすや/赌场奖品
西洋の盾	25000	40	18	可以防御手枪的子弹攻击	カジノ奖品/えびすや
名刀铁洲斋	1500000	40	40	–	えびすや
神树の木刀	–	40	100	–	赌场奖品
丰后清水の刀	164000	42	12	–	えびすや
铁パイプ	100	45	10	–	流浪汉出售
妖刀无月	–	45	20	–	赌场奖品
妖刀闪月	–	45	20	–	地下格斗场奖品
龙の铁拳	–	60	20	–	地下格斗场奖品
组长のバット	–	80	12	–	地下格斗场奖品
棒球棒	–	20	8	–	战斗场景中

路边武器

名称	可使用次数
ゴルフクラブ	1
灰皿	1
テーブル	2
事务イス	3
自行车	3
丸ソファ	3
建筑足场板	3
提灯	3
轻石の灯笼	3
巨大パイロン	3
圆椅子	3
四角テーブル	3
くずかご	3
ハイサイドテーブル	3
デッキチェア	3
スツール	4
スチールゴミ箱	5
必胜ダルマ	5
伞たて	5
ゴミ箱	5
罐用ゴミ箱	5
ビールケース	5
岩	5
中华まな板	5
カウンターソファー	5
饰り物の枪	6
マイクスタンド	6
铁板	6
铁パイプ	7
スタンドライト	7
ロング铁パイプ	10
灭火器	20

心、技、体等级提升所必要的经验值

LV	必要经验值
2	1000
3	1500
4	3000
5	4000
6	8000
7	12000
8	17000
9	23000
10	30000

游戏中在场地中可取得的道具非常多，但是在战斗中一定要注意武器的耐久度，否则一旦在人群中打得正爽的时候武器坏的了话那可就非常要命了。所以要随时关注武器的耐久度。

心

名称	习得等级	说明	发动条件
兽の心	2	体力残量少时能量槽强制增加	体力低时
武器の极み	3	手持武器时可以按△发动强力攻击	能量槽达到极状态并手持武器
刚体の心得	4	不易被打倒地	极状态
铁の意思	5	极状态时能量槽减少的速度变慢	–
追讨ちの极み	6	对倒地敌人的发动强力攻击	极状态
挑发グレード2	7	按R2挑拨敌人时可以增加能量)	–
铁腕の心得	8	防御时不容易被敌人武器攻击打飞	–
钢の意思	9	极状态时能量槽减少速度变得更慢	–
真・刚体の心得	10	更加不容易倒地	极状态

相对地，负责强化特殊能力的“心”是比较不实用的，可以不急着强化。

技

名称	习得等级	说明	输入指令
チャージキック	2	蓄力攻击	按住△蓄力后放手
キックコンボ	3	四连击后出脚	□×4・△
エスケープグレード2	3	拆解敌人的摔投攻击	被敌人抓住时连打×
ヒートホールドコンボ	4	极状态下抓住敌人三连击	抓住敌人后□×3(极状态)
ホールドグレード2	5	抓住敌人后敌人更难挣脱	○
エスケープグレード3	6	更容易拆解敌人的摔投攻击	被敌人抓住时连打×
ドロップキック	7	强力飞踢攻击	移动中△
ヒートホールドキック	8	极状态下抓住敌人给予强力攻击抓住敌人后	△(极状态)
ホールドグレード3	8	抓住敌人后敌人更加难拆投	○
ジャイアントスイング	9	GIANT WING，VF里著名的5F投	左摇杆+○(极状态)
フィニッシュホールド	10	抓住敌人后的投技	□×1～3→△→○(极状态)

SoCool NO.3 简介

中国第一本适合街头人群追求时尚资讯的潮流刊物
报道波鞋、潮装和前卫事件的『搜酷』

从千封读者来信的追问中，我们对每月只能送上一本潮流酷志的现实表示遗憾。在表扬声中，受益的不但是编辑部，也有广大的读者，因为除了海潮般的潮流资讯可供大家过瘾外，每期还有总价值十几万的赠品可以直接回馈大家。还犹豫什么，既享受视觉盛宴、又能得到超级实惠，一定记着《搜酷》——it's SoCool！



Yangkicks

青春踢馆

迷雾霓虹 —— New Balance M576

中国顶级Sneakers撰稿人的特别专栏。在这里，美文加美图的陶醉欣赏，从超级鞋款写到街头文化，无论您的Sneakers历史是长是短，"青春踢馆"都将给您带来不一样的品鞋体验。以下是本期内容的简述。

不知道大家现在有没有注意到鞋子的流行配色也几乎正在进入了一个变化的阶段。在过去的岁月里，更精确地说是从上世纪80年代中期到本世纪初十余年间，运动鞋都是以较单一配色为主的风格。纯色或双色那种简洁大气的配色风格最为常见，也最受消费者的喜爱，但在这种潮流依然延续的今天，有一股新势力正在悄然侵蚀着Sneaker市场……



本期读者最受实惠内容

想白白得到价值1399元的ANSWER IX PUMP吗，只要在2006年1月15日前填写并邮寄回函表到编辑部，就有可能被幸运地抽中，获得大奖哦！当然，除了ANSWER IX PUMP外，我们依旧提供了多达到数百件的抽送礼物，赶紧行动吧！



I Love Varied Boy

百变男孩100位

四大单元重量出击 2006年全国最强潮流特辑

本单元集结了多达百位潮流尖端人物的着衣风格，从男孩最憧憬的9项职业着装开始，到全球街头男孩街拍等等，最终则是以2006年男孩着装关键热门单品预言为结尾！超量资讯足够让你看到晕头转向。





SHOES街头档案——Reebok

"街头不是一个年轻的行业，但他是一个年轻人的世界。诸多街头鞋款创造者的历史，往往是造就了这些鞋款能为人追求的构架；对他们历史的了解和回顾，正是我们对自己所爱鞋款的尊重和理解。"本期介绍的是Reebok，想了解它历史的朋友，仔细看看吧。



3 STYLE×7 DAYS FASNION DIARY

潮流建议一周穿

秋冬三大注目风格

从周一到周日，每天做什么？每天穿什么？本单元用平民化视角和日记型效果，向大家展示了一周里每天如何改变自己形象的几种方案。一共三种着装风格的巧妙互换，可以让你每天都能找到自信。这就是在轻松快乐中找到合理穿法的关键啊！





COOL GYM

经典Sneaker品牌AVIA，在成立20周年之际，推出了自己的20周年纪念830鞋款。其中有很多制作辛秘是大家所不知道的。看过本期的COOL GYM后，相必大家会对其有更多了解的。

STREET FASHION & CULTURE MAGAZINE

WHAT'S COOL? ➜ C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK

SO COOL

我们最新一期 SoCool 的最急时详细介绍，都会在我们的官方网站和论坛上进行发布，那 SoCool 创刊号的详细精彩介绍以及大家的品头论足，就请登陆：

www.magiczone.cn



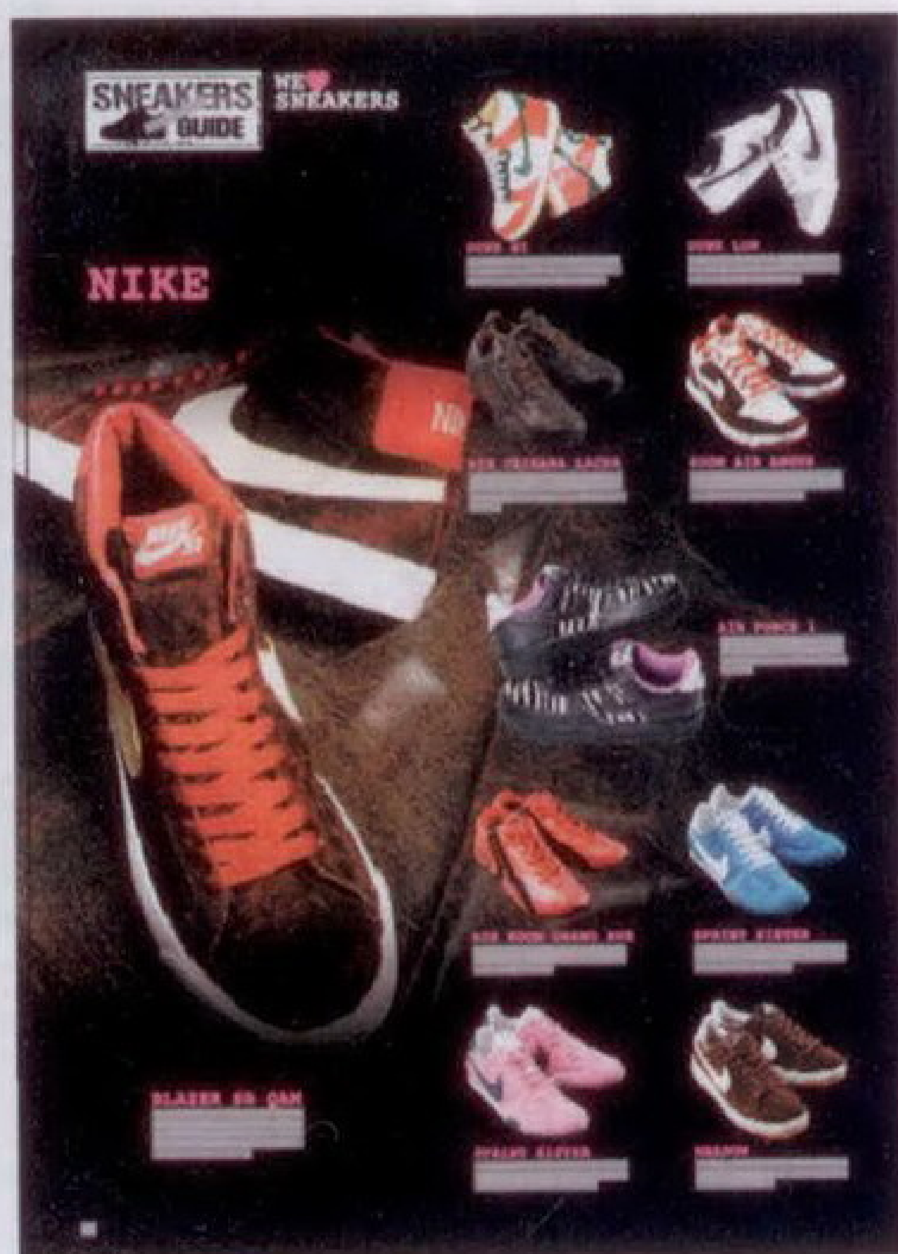
LEVI'S IN NIPPON

探究日本牛窟

日本牛窟总部大开眼界

SoCool 第一期中，我们着重介绍了牛王 Levi's 的美国总部，受到了广大牛仔裤爱好者来信的深度表扬。这期，SoCool 把镜头带到了日本，带给大家一个感观完全不同的日本 Levi's。看过后，你就知道为何日本 Levi's 总能推出异想天开的作品了。





Sneaker Guide

力报百款严选新作

十家大厂的最新鞋作
打破你的欣赏极限啦！

好鞋、好看、好经典，就是这个版块一贯坚持的原则。每次看这个版块时，你都能得到最最有效的 Sneaker 信息。又能买到什么潮流好鞋，当然就要看看我们的 Sneaker 指导！加油阅读吧！





FASHION GUY

潮人教穿

本栏目你可看到专门店老板们
如何打理自己的穿衣哲学！

不是模特而真正的街头潮人如何打扮？他们的搭配有什么秘密和哲理？本期主打是沪式休闲风！来自上海自创品牌潮流店 TheThing 店长的潮流建议，一定能帮你尽快找到适合自己的风格。





每月一推

早就知道大家在众多纷纭的品牌里已经挑花了眼了，所以从创刊起小编们就忙活起来，和各大品牌联系，强力推出每季的最新单品，让忙于学习、忙于工作的你"一览众山小"，既了解品牌文化，又一睹为快新鲜出炉的产品，一举两得啊！因为，潮流不是人有我有，领先一步才是潮流。

COOL ENTERTAINMENT

电影、音乐和艺人，当然都是这个单元的主打内容！喜欢了解潮流尖端娱乐界信息，但是又有些懒惰不愿意费心上网扒取资料的兄弟姐妹，你们看看 SoCool 的娱乐介绍，对流行的潮流娱乐也就能掌握的差不多少啦！

酷店推荐推荐啊！

是否厌倦了穿梭在拥有各大品牌的商场内徘徊？是不是怕太多人穿上最新款的主打服饰让你变得不再独一无二？不要担心，酷店推荐将带给你各具特色的私人品牌和店铺，让你永远都是人群中耀眼而又不会重复的闪亮焦点．请跟随 SoCool 一同进入缤纷多彩的小店仔细淘出你最心仪的宝贝吧 !!!

SoCool 2006年1月号 12月下旬全国上市！！！

邮购时请注明"搜酷"邮购地址:北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

人气爆发，乘胜出击。凡街头流行无所不包，最酷百变男孩100位，潮流一周穿……适合15－28岁时尚青年。附赠酷炫金属光盘盒，惊天大超值！



SO COOL 2006年第(1)期

■定价：15元　圣诞节上市

国内唯一一本动漫游戏周边专门志。特别策划哈里波特周边大推荐，史诺比55周年纪念，KERORO军曹，海量周边推介。



TOYS(3)

■定价：9.80　圣诞节上市

官方超人气的爆笑四格漫画（独家中文版）＋精美到近乎梦幻的《彩种插话》图鉴＋系列所有pv双光碟收纳＋最新06年绝赞桌历——史无前例的豪华典藏，高达fans不容错过的必备极品！



高达SEED终极典藏

■定价：22.80　元旦上市

圣诞豪华特辑，05全年读者票选动画排名，年末动画新番，中原麻衣介绍，精选14首动画歌曲CD，赠送精美年历及超大海报。



动新35期

■定价：9.80　圣诞节上市

精彩DVD影像和动听游戏CD，超级新品：最终幻想12，前线任务5，深渊传说等。名曲放映厅：街霸ZERO OVA，音乐CD收录《刀魂3金曲精选》



电新51期

■定价：9.80　新年上市

《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾，现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品溜溜球超好玩，还有口袋限定版NDS大抽奖！



口袋迷(2)

■定价：18元　接受邮购

囊括今冬潮流一切主义，正宗美式休闲风初冬大赦！最强美式休闲代表品牌全体登场，超瞩目鞋款方程式，当季运动者装配鞋企划。送精致孙燕姿主题台历，回函抽送1380元T-MAC5



SO COOL 第(2)期初冬号

■定价：15元　全国热卖中

街头流行文化的圣经，运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。



SO COOL 第(1)期金秋号

■超值创刊价：15元　全国热卖中

品名	价格
电子游戏软件	
2006年第1、2期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30、31、32、34、35期	9.80元
电子天下・掌机迷	
第21期、22、24、26、27、29－47期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～51期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期、第(2)期	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010－64472177/64472180　邮资免取

动新诚意全力打造！
最完美的新年欢乐献礼！

Mobile Suit Gundam Seed Destiny

现全面接受邮购

机动战士

ガンダムSEED DESTINY 终极典藏

近期发售 敬请关注 超值定价：22.80元

超豪华特典

超恶搞四格漫画一次性全收录



1《机动战士高达SEED+DESTINY CLUB》漫画

大受好评的官方爆笑四格漫画，前所未有囊括主人公们的逗趣故事，绝对独家中文版，不容错过！

2《彩种插话》美图赏鉴

出自名家之手，原连载于月刊《NEWTYPE》上的超精美图册，艺术品般的梦幻作品。珍稀限量，爱不释手的完美收藏！

3《高达SEED DESTINY》2006官方桌历

最新最热的2006主题桌历，全新描绘的绝美好图，豪华精致，在感动中迎接新年的到来！



特制藏品



4《主题歌PV全收录》VCD两张

"SEED+DESTINY"所有已拍摄的歌曲真人PV全收纳！大牌歌手艺人的精湛演出，与动画和歌曲气氛丝丝吻合的极致画面——真正无双的影音记录！

邮购请注明"SEED终极典藏"邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

《电新DVD》VOL.51

VOL.51

电新DVD

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

1 Jan 2006

超级新品

波斯王子3 战神 如龙 黑客帝国

最终幻想12 前线任务5 深渊传说 新鬼武



附赠CD 游戏金曲精选 刀魂3

DVD-ROM



demento精美壁纸

波斯王子3手机图片

王国之心手机铃声

Kameo元素之力原声音乐

欢乐圣诞全国热卖！

街霸zero OVA 名作放映厅

达人道场 合金装备3－恶搞照片拍摄 demento－最速通关

宇多田光：passion T.M.Revolution:痕迹 real Emotion 金曲MV

《最终幻想12》精彩影像/《街霸ZERO》OVA/《刀魂3金曲精选》音乐CD

聘人

寻找精英

一同打造国内最强电玩杂志

电软编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于800）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明“编辑应聘”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

美术编辑 招聘

1、熟练操作苹果机，精通Photoshop、Freehand等制作排版软件
2、有至少一年以上的杂志、报纸排版经验，了解书刊杂志制作规则
3、善于与人沟通，能够根据不同要求快速理解制作设计理念
4、接受过系统的美术教育及热爱游戏者优先

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明“美编应聘”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

掌机迷编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明“掌机迷编辑应聘”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

2006年即将到来，《电子游戏软件》与《掌机迷》杂志为了能够更好的为广大读者奉献精彩的内容，将开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以上条件或者有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的朋友都可以前来一试身手。加入我们的团队，一起实现梦想。

新作游戏发售表

由于海外游戏业界的变化日新月异，游戏的发售表一个月也要更新两次才能跟得上变化。这一期值得大家关注的游戏当属PSP的怪物猎人。最近一部分小编们正在为这个画面与PS2几乎无异的优秀作品所折服，原先还是墙头草的一些人转瞬之间就变成了PSP的忠实支持者……难道你们把马车的乐趣全部忘光了吗……？

□责编/猴子

PS2

中文名	日文名	类型	厂商
12月22日			
老虎伍兹・06巡回赛	タイガ－・ウッズ PGA TOUR 06	SPG	EA
★王国之心2	キングダムハ－ツ2	ARPG	SQUARE・ENIX
G1 JOCKEY4	ジ－ワンジョッキ－4	SLG	KOEI
实战柏青哥必胜法！CR北斗之拳	实战パチンコ必胜法!CR 北斗の拳	ETC	SEGA
网球王子 －学园祭的王子大人－	テニスの王子样 －学园祭の王子样－	AVG	KONAMI
★火影忍者NARUTO 终极英雄3	NARUTO－ナルト－	FTG	BANDAI
	ナルティメットヒ－ロ－3		
极品飞车 最高通缉	ニ－ド・フォ－・スピ－ド・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
NEOGEO斗技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
★合金装备・索利德3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	ACT	KONAMI
PSYCHIC FORCE COMPLETE	サイキックフォ－ス COMPLETE	FTG	TAITO
★前线任务5	フロントミッション5	SLG	SQUARE・ENIX
－SCARS OF THE WAR－	－スカ－ズ・オブ・ウォ－		
BLEACH 被解放的野心	BLEACH －放たれし野望－	RPG	SCE
黑客帝国 尼奥之路	マトリックス パス・オブ・ネオ	ACT	ATARI
★合金装备3 生存 耳机同捆版	メタルギア3 サブシスタンス ヘッドセット同捆版	ACT	KONAMI
SEGA 2500系列	2500シリ－ズ アドバンスド 大战略	SLG	SEGA
尖端大战略 德意志闪电战	ドイツ电击作战		
SEGA2500系列 世嘉纪念精选集	2500シリ－ズ	ETC	SEGA
	セガメモリアルコレクション		
2006年1月12日			
SEGA拉力2006	セガラリ－2006	RAC	SEGA
★幕末浪漫・月华剑士1+2	幕末浪漫・月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
影之心 来自新世界	シャド－ハ－ツ フロム・ザ・ニュ	RPG	ARUZE
新手入门版	－・ワ－ルド スタ－タ		
1月19日			
玫瑰法则	RULE OF ROSE	RPG	SCEI
1月26日			
百人斩少女2 猛剑狂闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	ACT	GN SOFTWARE
I/O	アイオ－	AVG	GoodNavigate
少女恋爱大革命！	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
夏令营2 虹色青春	キャンバス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
★侍魂・天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
最终护卫・深夜的黑蝶物语	ラスト・エスコ－ト－深夜の黑蝶物语－	SLG	D3P
★华氏（靛青预言日版）	ファ－レンハイト	AVG	ATARI
FFVII 塞伯拉斯的挽歌	ダ－ジュ・オブ・ケルベロス	RPG	SQUARE ENIX
2月9日			
死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
★战国无双2	战国无双2	ACT	KOEI
2月16日			
★怪物猎人2	モンスタ－ハンタ－2	RPG	CAPCOM
2月23日			
新・豪血寺一族~烦恼解放	新・豪血寺一族~烦恼解放	FTG	EXCITE
信长之野望 革新	信长の野望 革新	SLG	KOEI
★KOF・大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	SLG	日本一
银河天使队2 绝对领域之扉	ギャラクシ－エンジェルII 绝对领域の扉	AVG	BROCCOLI
★幻想水浒传5	幻想水浒传 V	RPG	KONAMI
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジ－X II	RPG	SQUARE・ENIX
预定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ－ンインザダ－ク－ザニュ－ナイトメア－	AVG	CAPCOM
★大神	大神	ACT	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
梦幻之星 宇宙	ファンタシ－スタ－ユニバ－ス	RPG	SEGA
六星闪亮	六ツ星きらり	AVG	千世
绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 －冻てついた记忆たち－	AVG	IREM
大战略7	大战略VIIエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
K－1 WORLD GP 2005	K－1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワ－ルド タンク ミュ－ジアム	SLG	SUCCESS
星战・前线2	スタ－・ウォ－ズ バトルフロント2	ACT	EA
摩托TT	Tourist Trophy －The Real Riding Simulator－	RAC	SCEI
盗墓者・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
灵魂燃烧	ブレイジング・ソウルズ	SRPG	IDEA FACTORY
弹子乐园－大海与夏天的回忆－	パチパラ12 －大海と夏の思い出－	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
新世纪福音战士	新世纪エヴァンゲリオン	SLG	GENEX
钢铁女友特别篇	钢铁のガ－ルフレンド 特别编		
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状	SLG	MARIONET
Dance Dance Revolution STRIKE	なし－ベルリンへの道－		
	Dance Dance Revolution STRIKE	ETC	CAPCOM
分离之心	セパレイトハ－ツ	SLG	KID
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ－ド2	SLG	WINKYSOFT
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI

PS3

中文名	日文名	类型	厂商
2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナ－シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ－ドスト－ム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
装甲核心4	ア－マ－ド・コア4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイタ－ズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ－フォ－ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ－マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI

XBOX

中文名	日文名	类型	厂商
预定			
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイタ－ズ エボリュ－ション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
★索尼克飞板	ソニック ライダ－ズ	ACT	SEGA
KOF NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ	FTG	SNKPLAYMORE
	ネオウエイブ		
黄金眼	ゴ－ルデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	CAPCOM
Tom Clancy's Rainbow	Tom Clancy's Rainbow	ACT	UBI SOFT
Six 3 Black Arrow	Six 3 Black Arrow		

XBOX360

中文名	日文名	类型	厂商
12月10日			
俄罗斯方块 王牌大师	テトリス グランドマスタ－エ－ス	PUZ	AQ Interactive
FIFA06	FIFA06 ロ－ド・トゥ FIFA ワ－ルドカップ	SPG	EA
极品飞车最高通缉	ニ－ド・フォ－・スピ－ド・モスト・ウォンテッド	RAC	EA
★完美黑暗Zero	Perfect Dark Zero	ACT	MICROSOFT
★山脊赛车6	Ridge Racer 6	RAC	NAMCO

12月22日			
★真・三国无双4 特别版	真・三国无双4 Special	ACT	KOEI
金刚	Peter Jackson' s King Kong	ACT	UBI SOFT
12月29日			
★死或生4	DEAD OR ALIVE 4	FTG	TECMO
2006年1月12日			
★魔导奇兵	eNCHANT arM	RPG	FROM SOFTWARE
1月19日			
NBA Live 06	NBA Live 06	SPG	Electronic Arts
1月26日			
通信对战麻将 斗龙门	通信对战麻雀 斗龙门	TAB	AQ Interactive
2月6日			
★使命召唤2	CALL OF DUTY 2	FPS	KONAMI
2006年春预定			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガ－ウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★搏击玫瑰XX	ランブルロ－ズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
幻城杀手	フレ－ムシティ	ACT	NAMCO
妖精公主・神力原理	カメオ： エレメンツ オブ パワ－	ACT	微软
世界空军力量	ワ－ルドエアフォ－ス	SLG	TAITO
地震4	クウェ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
金刚	PETER JACSON' S キングコング	ACT	UBI SOFT
炸弹人 零点行动	ボンバ－マン～ACT: ZERO～	ACT	HUDSON
装甲核心4	ア－マ－ド・コア－4	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
2007年预定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO

NGC

12月8日			
Bleach GC 黄昏死神	Bleach GC 黄昏にまみえる死神	ACT	SEGA
12月15日			
暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
12月22日			
极品飞车 最高通缉	Need for Speed Most Wanted	RAC	ARTS
1月19日			
★超级马里奥足球	ス－パ－マリオストライカ－ズ	SPG	任天堂
2月23日			
★鲸腹2 开天之翼与众神的嗣子	BATEN KAITOS2 始まりの翼と神々の嗣子	RPG	NAMZO
预定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂

GBA

12月15日			
★最终幻想4 ADVANCE	ファイナルファンタジ－Ⅳ アドバンス	RPG	Square Enix
12月22日			
HUDSON精选系列1 炸弹人合集	Vol.1 ボンバ－マンコレクション	ACT	HUDSON
HUDSON精选系列2 淘金者合集	Vol.2 ロ－ドランナ－コレクション	ACT	HUDSON
HUDSON精选系列3 动作游戏合集	Vol.3 アクションコレクション	ACT	HUDSON
HUDSON精选系列4 解谜游戏合集	Vol.4 谜解きコレクション	PUZ	HUDSON
12月31日			
命令与毁灭 ADVANCE	COMMAND & DESTROY ADVANCE	RTS	TBA
1月19日			
HUDSON精选系列5 射击游戏合集	Vol.5 シュ－ティングコレクション	SHT	HUDSON
HUDSON精选系列6 冒险岛合集	Vol.6 冒险岛コレクション	ACT	HUDSON
预定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボ－ル	PUZ	IDEA FACTORY

PSP

12月8日			
激・战国无双	激・战国无双	ACT	KOEI
★合金装备ACID2	METAL GEAR ACID2	ACT	KONAMI
12月15日			
机关	KARAKURI	ACT	TECMO
紧急出口	EXIT	ACT	TAITO
洛克人X	イレギュラ－ハンタ－X	ACT	CAPCOM
流行之神PSP 警视厅怪异事件档案	流行り神PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本一
12月22日			
大战略 Portable	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
信长之野望 将星录	信长の野望 将星录	SLG	KOEI
FIFA06	FIFA06	Electronic	Arts
我的块魂	仆の私の块魂	ACT	NAMCO
零式舰上战斗记 征空王	零式舰上战斗记 征空王	STG	TAITO
真・女神转生 恶魔召唤师	真・女神转生 デビルサマナ－ 恶魔召唤师	RPG	ATLUS
12月29日			
★超级机器人大战MX	ス－パ－ロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
1月12日			
The Sims 2 Dr.多米尼克的阴谋	ザ・シムズ2 Dr.ドミニクの阴谋	AVG	EA
英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	英雄传说 ガガ－ブトリロジ－ 海の槛歌	RPG	BANDAI
1月19日			
★街头霸王3↑↑	ストリ－トファイタ－3↑↑	FTG	CAPCOM
2月9日			
★中原之霸者 三国将星传	中原の霸者～三国将星传	SLG	NAMCO
太空战斗机Portable	グラディウス ポ－タブル	SHT	KONAMI
2月23日			
★幻想水浒传I&II	幻想水浒传I&II		KONAMI
头文字D 街道舞台	头文字D	STREET	SEGA
NAMCO游戏博物馆第二部	ナムコミュ－ジアムVol. 2	ETC	NAMCO
预定			
忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
★GT赛车4 MOBILE	グランツ－リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
龙珠Z	ドラゴンボ－ル	ACT	BANDAI
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
新洛克人	ロックマンロックマン	ACT	CAPCOM

NDS

12月1日			
龙珠Z 舞空烈战	ドラゴンボ－ルZ 舞空烈战	FTG	BANDAI
中央大陆战记 阿卡迪亚传说	ゾイドサ－ガDS –legend of arcadia–	RPG	TOMY
12月8日			
★马里奥赛车DS	マリオカ－トDS	RAC	任天堂
甲虫王者	甲虫王者ムシキング	RPG	SEGA
通往伟大的冠军之路DS	グレイテストチャンピオンへの道 DS		
12月24日			
噗哟噗哟狂热2	ぷよぷよフィ－バ－2	PUZ	SEGA
★马里奥与路易RPG	マリオ&ルイ－ジRPG 2	RPG	任天堂
1月19日			
★生化危机・死寂	バイオハザ－ドDS	AVG	KONAMI
LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
KEROKERO7	ケロケロ 7	AVG	BANDAI
1月26日			
死神Bleach DS 驱动苍天的命运	Bleach DS 苍天に驱ける运命		
2月23日			
★圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	ARPG	Square Enix
预定			
魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスタ－ ダイヤモンド	RPG	任天堂
★口袋妖怪・珍珠	ポケットモンスタ－ パ－ル	RPG	任天堂
★口袋妖怪战队	ポケモンレンジャ－	ETC	任天堂
机器猫・野比与恐龙的2006	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	AVG	SEGA
水果村的动物们2	フル－ツ村のどうぶつたち2	AVG	TDK
★逆转裁判4	逆转裁判4	AVG	CAPCOM
马里奥篮球 3on3	マリオバスケット 3on3	SPG	任天堂
ASH	ASH	S・RPG	任天堂
天诛DS	天诛DS	ACT	FROMSOFTWARE

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送70名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



本期抽奖截止时间 1月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① KERORO军曹 高达SEED小巧束口袋



15名

（随机获取任意一款）

② 哆啦A梦漫画人形盒装第2弹



4名

③ 海贼王多用挂扣



10名

（随机获取任意一款）

④ 钢之炼金术师手办



15名

⑤ 圣斗士星矢黄金十二宫随意扣



20名

（随机获取任意一款）

⑥ 合金装备 索利德2 SUBSTANCE手办



3名

⑦ KERORO军曹手机座/鼠标手托/按摩捶多用玩偶

（随机获取任意一款）



3名

171期中奖名单

A 高达女主角SELECTION 原版手办： 山西省/郭冬冬、山东省/高永会、江苏省/杨如旺

B KERORO军曹语音发声玩偶钥匙扣： 上海市/叶敏、黑龙江省/吴明浩、广东省/林锦浩、云南省/尚雪峰、陕西省/郑炜、广东省/翟启亮

C 高达FAITH徽章多用扣： 天津市/李洋洋、广东省/庄远鹏、黑龙江省/戴景宝、福建省/陈捷、上海市/潘皓、江苏省/茆建、河北省/王帅、重庆市/骆庆均、福建省/郭持恒、山东省/王长一、辽宁省/杨鹏巍、河南省/赵涵、广西省/李从君、天津市/岳煦、山东省/王晨宇

D 高达头型立体音箱： 上海市/唐池莲

E 网球王子可爱挂链： 浙江省/时程昱、湖南省/谢金峰、江西省/赵文、河北省/陈伟、福建省/张益金、广东省/陆润铮、北京市/孙鹰、吉林省/马国力、重庆市/张宇、辽宁省/刘烨、安徽省/瞿天烨、山东省/李祺、天津市/白禄、广西省/龙敏博、北京市/吕猛、安徽省/王尧、江西省/李昊洋、辽宁省/王禹、江西省/熊志刚、天津市/郑男

F 海贼王佐罗头巾： 广东省/欧阳迪逊、江苏省/王颖、江苏省/王佳、四川省/曾科、重庆市/胡纹浩、四川省/李秋阳、湖北省/李权、辽宁省/宋扬、广西省/王柳清、甘肃省/李潇、河北省/魏然、江苏省/张鹏、上海市/韩贞、上海市/洪正翔、天津市/秦浩、天津市/王雪豪、辽宁省/于明旭、北京市/黄婧、广东省/廖瑜、上海市/刘俊翔、湖北省/肖慎、浙江省/张禹、广西省/张盟、甘肃省/贾琦、湖北省/杨晓来

中国电玩榜中奖名单

KERORO军曹手机绳： 四川省/李林高、河南省/原博、上海市/毛尤敏、广西省/黄皓、江西省/舒明

高达女主角SELECTION 原版手办： 广西省/王海山、江苏省/吴布恩

SoCool&Reebok疯狂派送 两双PUMP鞋及总量300件超值赠品 具体形式详见内页

SoCOOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 JAN
1
定价:20元
推广价:15元

SoCool 起步2006 总力特辑

I ♥ VARIED BOY

百变男孩100位

PART 1 最憧憬！装扮男孩梦想职业
PART 2 全球街头男孩！一次大募集
PART 3 go！go！go！热血男儿们朝着专业前进吧
PART 4 绝对最潮～2006男孩关键单品大预言

this month's cover

街头流行圣经！

囊括今冬潮流一切主义



回函抽送1399元
Answer IX Pump

独家赠送
搜酷2006"潮"级大礼
酷炫金属cd盒



SoCool 力推
潮流建议一周穿
力报百款严选Sneakers新作！

全国上市热卖中!!